

**NOVA BITMAP**

ANO XIV - Nº 150 - R\$ 4,50

# **Mioco Sistemas**

A PRIMEIRA REVISTA BRASILEIRA DE MICROCOMPUTADORES

**PROTEJA SEUS PROGRAMAS  
CONTRA A PIRATARIA**

**COMO SERÁ O PC EM 2050**

**ASM86:  
UM EFEITO TRADICIONAL**



**JOGO INFANTIL EM VISUAL BASIC**



# O SEU MAIOR RISCO

# É FICAR DE FORA.

# SUCESU

# 95

Quando o assunto é investimento, a segurança e a certeza do sucesso são os primeiros pré-requisitos, e se você quer investir pra ganhar, venha para a SUCESU/95

- XV Feira Internacional de Informática e Telecomunicações e XVIII Congresso Nacional de Informática e Telecomunicações - de 06 a 11 de novembro, no Centro de Cultura e Convenções de Goiânia.

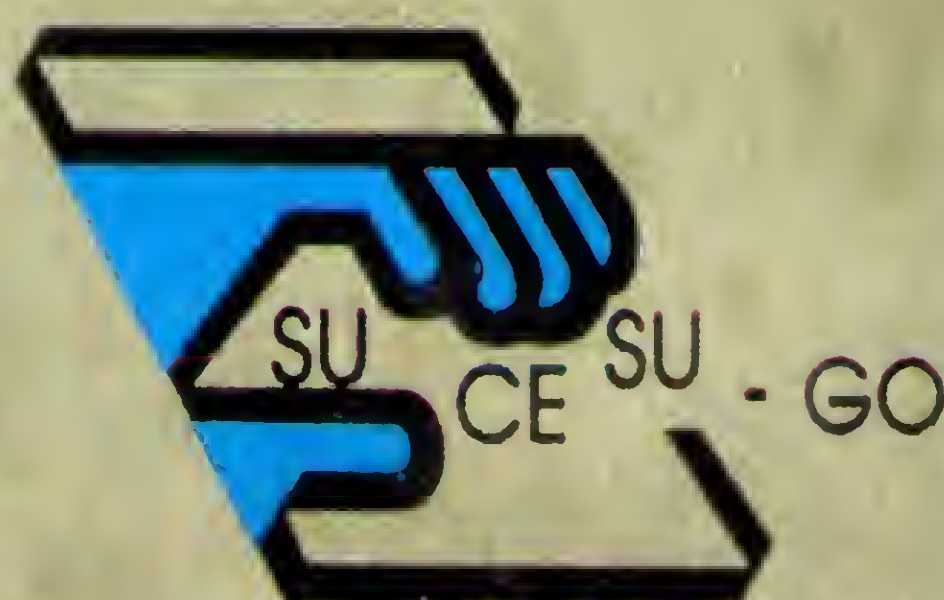
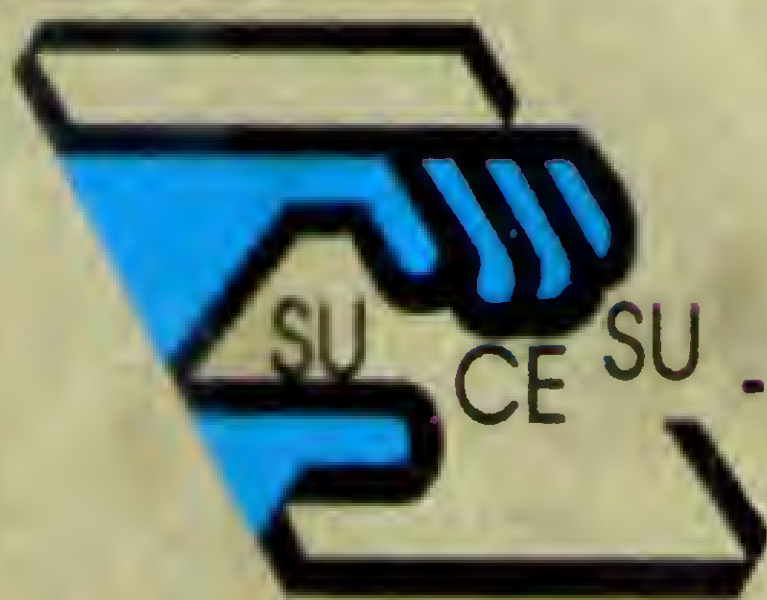
É a sua oportunidade de atingir um mercado que vem se destacando no cenário nacional, Goiás passa por um período de crescimento acelerado rumo à industrialização e já provou ter grande experiência em eventos do gênero.

100 mil pessoas deverão visitar a exposição, que vai contar com 220 stands. 220 razões para você não perder mais tempo. Venha fazer grandes negócios na SUCESU/95.

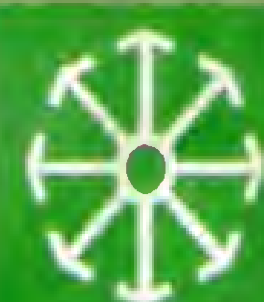
Ligue para a Tecniprom e reserve já o seu stand.

**CENTRAL DE INFORMAÇÕES: (062) 249-0588**

Promoção:



Planejamento, vendas/montagem:



**tecniprom  
& associados**

*Tecnologia em promoções*



**EDITOR GERAL:**

Renato Degiovani

**REDAÇÃO:**

Marcia Corrêa e Claudia Siqueira

**PRODUÇÃO GRÁFICA:**

Marcelo Zochio

**CONSULTORIA TÉCNICA:**

Cleuton Sampaio de Melo Jr

**COLABORADORES:**

CARLOS RODRIGUES SARTI;  
LAÉRCIO VASCONCELOS;  
ALEXANDRE DE AZEVEDO PALMEIRA FILHO;  
ANDRÉ CALDAS OLIVEIRA;  
RICARDO FLORES;  
MARCOS SANTELLO;  
CLÓVIS DUARTE;  
JOSÉ GERALDO ALBUQUERQUE;  
CARLOS LUIZ MARQUES CASTANHEIRAS;  
EDUARDO RIBEIRO POYART.

**ASSINATURAS**

Estado de São Paulo:

José A. Ferreira

Rua 7 de Abril, 127 - 6ª

Tel/fax: (011) 256-6402

**ATENDIMENTO A ASSINANTE**

São Paulo:

Rua Barão de Itapetininga, 88 s/723

Tel.: (011) 231-1636

Paulo Azambuja

Rio de Janeiro:

Tel/Fax: (021) 280-1086

Clarice Muñoz

**PUBLICIDADE**

São Paulo

José Carlos Roberto

Tel.: (011) 231-1636

Rio de Janeiro

Tel.: (021) 280-1086

**CAPA:** Marcelo Zóchio**IMPRESSÃO:**

Bloch Editores S.A.

**DISTRIBUIÇÃO:**

Fernando Chinaglia Distr. Ltda

**ASSINATURAS:**

1 ano R\$ 54,00 - 2 anos R\$ 100,00

Os artigos assinados são de responsabilidade única e exclusiva dos autores. Todos os direitos de reprodução do conteúdo da revista estão reservados e qualquer reprodução, com finalidade comercial ou não, só poderá ser feita mediante autorização prévia. Transcrições parciais de trechos para comentário ou referências podem ser feitas, desde que sejam mencionados os dados bibliográficos de MICRO SISTEMAS. A revista não aceita material publicitário que possa ser confundido com matéria redacional.

**MICRO SISTEMAS** é uma publicação mensal da ENTER PRESS EDITORA LTDA..

**DIRETORA GERENTE:**

Elizabeth Lopes Santos

**Endereço:**

Rua Lourenço Ribeiro, 124 - A

Rio de Janeiro - RJ - Cep: 21050-510

Tel/Fax: (021) 280-1086

**JORNALISTA:** Dolar Tanus RS-430

## Ao Leitor

Começamos a publicar, a partir desta edição, os resultados da nossa já tradicional pesquisa de software. Ela reflete a preferência do leitor em relação às opções mais conhecidas, em termos de programas comerciais.

De saída duas grandes surpresas: a planilha Excel bem à frente do seu concorrente direto, o Lotus 1-2-3, líder absoluto desde que a pesquisa teve início, e o aparecimento expressivo do OS/2.

Neste segundo caso, fica claro que a política da IBM de distribuir OS/2 à vontade está começando a dar resultados. Claro, não se pode falar em ameaça ao Windows, ou mesmo ao DOS, mas o sistema operacional da Big Blue começa a ser conhecido do grande público. A grande barreira do desconhecimento do programa começa a ser vencida.

Outra observação que podemos tirar desses primeiros resultados é a queda do campeoníssimo jogo Prince of Persia para o DOOM. Vence a força bruta, tendência mais que justificada, por uma coisa que virou quase uma mania mundial.

Agora é acompanhar mes a mes os resultados e participar.

Renato Degiovani

SEC211DEGIOVANI@IBASE.ORG.BR

## Neste Número

### ASM 86

Um Efeito Tradicional

Renato Degiovani ..... 8

### ARTIGO

Proteja Seus Programas Contra a Pirataria

Jorge Luiz Bublitz ..... 10

Confrontantes de um Loteamento

Noelson Alves Duarte ..... 24

The Windows for DOS

Renato Zibordi Junior ..... 30

Como será o PC em 2050

Renato F. G. Amaral ..... 60

### JOGO

Jogo Infantil em Visual Basic

Suely R. Mello ..... 10

### ROTINA

Usando o Mouse no Clipper

Antônio Carlos Prestes Garcia e Renato Marques Dill ..... 44

### PROGRAMA

Programa Inteligente

Marcelo Norimbeni ..... 48

Com o Peso Correto

Renato F. G. Amaral ..... 56

### SEÇÕES

**BITS & BYTES** ..... 4 **BIT MAP** ..... 64**LIVROS** ..... 6 **PESQUISA** ..... 66**MS NA REDE** ..... 62



# BITS & BYTES

## Philco lança o primeiro fax em pé



A partir de junho, a Itautec Philco colocará no mercado a nova família de aparelhos fac'smile da linha PHAX. Com design revolucionário e exclusivo, os quatro modelos têm perfil triangular, cor gelo e são ergonômicos, facilitando o acesso às teclas, à

leitura do visor de cristal líquido e dos documentos recebidos.

Segundo Guilherme Coletti, gerente geral de Marketing e planejamento de produtos da Itautec Philco, a empresa pretende obter em 95 uma participação de cerca de 20% no segmento de fax. "Com a nova família da linha PHAX vamos atingir mais diretamente o mercado de consumo (residências, pequenas empresas e escritórios, profissionais liberais), atendendo aos três segmentos do mercado-básico, intermediário e top", diz.

Coletti afirma que um dos objetivos da Itautec Philco é desmitificar o produto fax e, para isso, ele será comercializado não apenas em lojas especializadas em informática como também em grandes magazines, atingindo o grande público. "Mostraremos ao usuário que o fax pode ser um grande prestador de serviços", completa.

O gerente enfatiza ainda que os faxes Philco vão contribuir e muito para a popularização do produto, "pois é a primeira vez no país que um fabricante coloca uma linha completa e diversificada, capaz de sensibilizar desde o consumidor comum, que nunca usou um fax, até profissionais que já trabalham totalmente informatizados".

Modelos para todas as necessidades:

O principal recurso do PHAX-203 é sua conexão a um computador tipo PC, o que permite o recebimento ou transmissão de documentos pelo computador, sem a necessidade de papel. Acompanha software com disquetes 5 1/4 e 3 1/2 e manual de instalação de programa. "A operacionalização é muito simples, pois o programa é autoexplicativo e o usuário comanda o fax via PC". "Além disso o PHAX-203 pode servir de scanner e impressora para o computador e pode ser conectado a uma secretária eletrônica".

Já o PHAX-202 é o único fabricado no país com secretária eletrônica já embutida. Digital, utiliza um chip para a gravação de mensagens, dispensando o uso de fita cassete.

Os recursos do modelo intermediário PHAX-201 (presentes também nos dois modelos top) são a transmissão programada, que proporciona economia, já que o fax pode ser transmitido em horários de tarifas reduzidas; função copiadora; rediscagem automática; teclas de discagem no painel; 10 memórias de um toque; entre outros.

O PHAX-200 (modelo básico) possui, bem como todos os outros modelos, alimentação automática para 10 folhas; cinco formas de recepção; função copiadora e teclado no telefone, para que, mesmo com falta de energia elétrica, possam ser realizadas ligações telefônicas.

## Tomada de piso especial para redes de micros

O produto, agora também na cor grafite, possui uma função especial para escritórios com fonte estabilizada para redes informatizadas.

A Pial Legrand coloca no mercado nacional tomadas de pisos em plástico na grafite, completando sua linha de produtos já existentes em marrom.

"A decisão de oferecer esta opção de cor é resultado de uma pesquisa, que constatou que 70% das forrações em escritório são em cinza", afirma Miriam Siqueira Gloria, coordenadora de produtos da Pial Legrand.

Com corpo de poliamida e tampa retrátil de polipropileno, um material isolante, a tomada de piso não enferruja. Além disso, resiste, em média, a pesos de até 100 quilos por centímetro quadrado.

Outra novidade, criada especialmente para escritórios que dispõem de microcomputadores em rede é o modelo 2P+T não universal de 15 ampéres/125V. Por não possuir entrada para

os pinos redondos, impede que a tomada de piso Pial Legrand é ideal para escritórios comerciais,

agências bancárias e outros usuários de fonte estabilizada. Isto porque o uso eventual de outro aparelho na mesma tomada destinada aos micros, pode causar danos ao sistemas informatizados", explica Miriam.

A tomada de piso da Pial Legrand possui tampa retrátil e, ao ser instalada, não ultrapassa o nível do chão, o que facilita a limpeza do ambiente, além de evitar acidentes como eventuais esbarrões ou tropeços. Ao contrário das metálicas, as tomadas plásticas não riscam ou oxidam e são isolantes, sendo, portanto, as mais adequadas para escritórios comerciais e industriais, shopping centers e lojas.

A linha completa de tomadas de piso da Pial Legrand é apresentada nos tamanhos 4x2 e 4x4 polegadas e possui quatro modelos diferentes, além da placa cega:

\* tomada universal (2P), de 10 ampéres/250V;

\* 2P+T universal, de 15 ampéres, 125/250 V;

\* tomada para telefone (padrão telebrás);

\* 2P+ T não universal (para microcomputadores), de 15 ampéres/125V.



## Informática não se aprende na escola

"A informática deve ser integrada ao ensino dentro das escolas, de tal forma que os alunos não precisem deixar de lado suas atividades curriculares para se dedicar ao seu aprendizado". A afirmação é do professor Ricardo Tescarolo, coordenador pedagógico da Associação Brasileira de Educação e Cultura (ABEC), mantenedora de quinze escolas católicas no país. Para ele, "informática não se aprende na escola, por que os micros devem ser utilizados como mais uma ferramenta de ensino das disciplinas do currículo escolar, para que os alunos acabem por aprender a usar a informática na prática, sem aulas especiais".

A entidade contratou a Microsul Net, que em 25 dias durante as férias escolares, instalou redes Novell 3.12 em oito colégios nas cidades de São Paulo (Arquidiocesano), Ribeirão preto, Brasília, Londrina, Maringá, Curitiba, Cascavel e Ponta grossa. Nestes colégios, já estão informatizados os laboratórios de física, Química, Redação, Inglês (com multimídia) e até uma oficina de tecnologia, no colégio Arquidiocesano, em São Paulo.

Na oficina de tecnologia, os alunos fazem, por exemplo, experimentações em robótica. Um grupo da quarta série, desenvolve durante o semestre um avião e, antes das férias, vai testá-lo na chacara do colégio", explica o professor Paulo Alves Ferraz, diretor adjunto do arquidiocesano, fundado em São Paulo em 1858.

Nos oito colégios, cerca de 21000 alunos com idade entre 4 e 17 anos já estão utilizando as redes informatizadas em seu cotidiano escolar.

O coordenador pedagógico da ABEC, entretanto, ressalta que antes de os alunos terem acesso às redes, introduzindo a informática na rotina escolar, os professores precisam usufruir de seus benefícios: "A primeira etapa é fazer com que o corpo docente passe a utilizar e se familiarize com as vantagens de uma rede informatizada. Nossos professores, por exemplo, dispõem de estações de trabalho, que possibilitam realizar experiências, fazer e corrigir provas, scanear ilustrações para transparências a serem apresentadas em aulas, enfim, todas as aplicações e facilidades que a informática pode oferecer como apoio pedagógico".



Segundo Tescarolo, a segunda etapa, ou seja, possibilita que todos os alunos utilizem a informática em seu dia-a-dia na escola é quase uma decorrência da

## Sistema para informatização de corretoras de seguros agiliza atendimento

Possuir uma corretora de seguros que seja gerenciada com a ajuda da informática, é atualmente um dos fatores determinantes para melhorar e agilizar a administração da empresa e o atendimento aos clientes. Observando a necessidade das corretoras em geral, sejam elas, micros, pequenas, médias ou de grande porte. A PRESTÍGIO Informática, empresa de São Paulo, desenvolve a cinco anos o software S.I.S. - Sistema de Informatização para Corretoras de Seguros.

Através do S.I.S. os corretores podem administrar com rapidez e precisão, obter posições objetivas e seguras, além de racionalizar os custos e investimentos da empresa, o que permite dedicar mais tempo e atenção aos clientes. No módulo gerenciador do programas é possível efetuar cadastros de clientes, grupos, Atividades, Produtores, Seguradoras, Corretoras, Ramos e Modalidades e Moeda, sendo que o software já possui um cadastro de 1300 veículos, 100 seguradoras, 85 ramos e modalidades. Ainda no módulo Gerenciador estão disponíveis as operações: Apólice e pedidos de Apólice, Endosso e pedidos de Endosso, Sinistro e aviso de Sinistro, Conversões, Itens (automóveis e diversos) e comissões, além de fluxo de caixa e notas de seguro.

Outra característica do S.I.S. é a emissão de relatórios, permitindo ao corretor verificar seus resultados de forma organizada. Os relatórios podem ser impressos ou obtidos na tela.

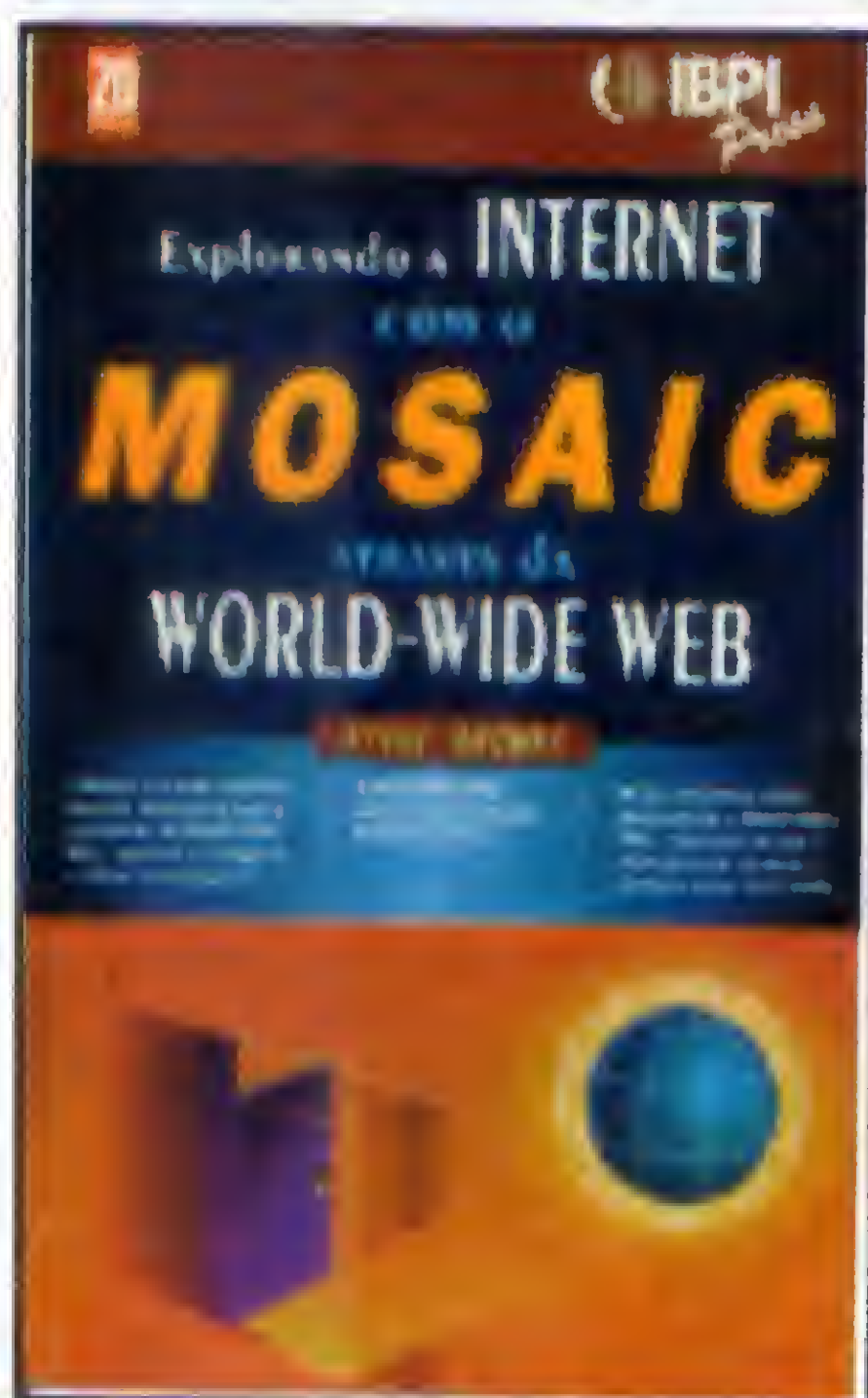
Importante racionalização é verificada também no módulo Cálculos. O programa efetua Multi-orçamentos, cálculos para 1 (uma) ou diversas companhias, com base a uma só entrada de dados, ou seja, conforme as tabelas cadastradas. O sistema permite também, transformar o cálculo (orçamento) em proposta, automaticamente, não há necessidade de redigitar.

primeira. "Como os professores já se utilizam da informática com naturalidade e os laboratórios de suas disciplinas estão integrados a rede, os alunos passam a usar o micro como uma ferramenta a mais de estudo, aplicando a informática para controlar experiências, fazer cálculos matemáticos, passar redações a limpo e até nos modelos multimídia para ler livros em inglês e português".





# LIVROS



## Explorando a Internet com o Mosaic através da World-Wide Web

Steve Browne  
IBPI Press  
180 páginas

A Internet possui muitos recursos, mas até pouco tempo atrás era difícil explorá-los de maneira organizada. A tecnologia da World-

Wide Web, utilizando facilidades de multimídia e uma sofisticada interface gráfica permite navegar por estes recursos com rapidez e facilidade. Todos esses usuários da internet estão falando sobre Mosaic, a mais popular rota para os serviços da Web. O que dificultava o acesso de muitas pessoas a essa nova tecnologia era a ausência de uma fonte consisa de informações sobre a Web e o Mosaic.

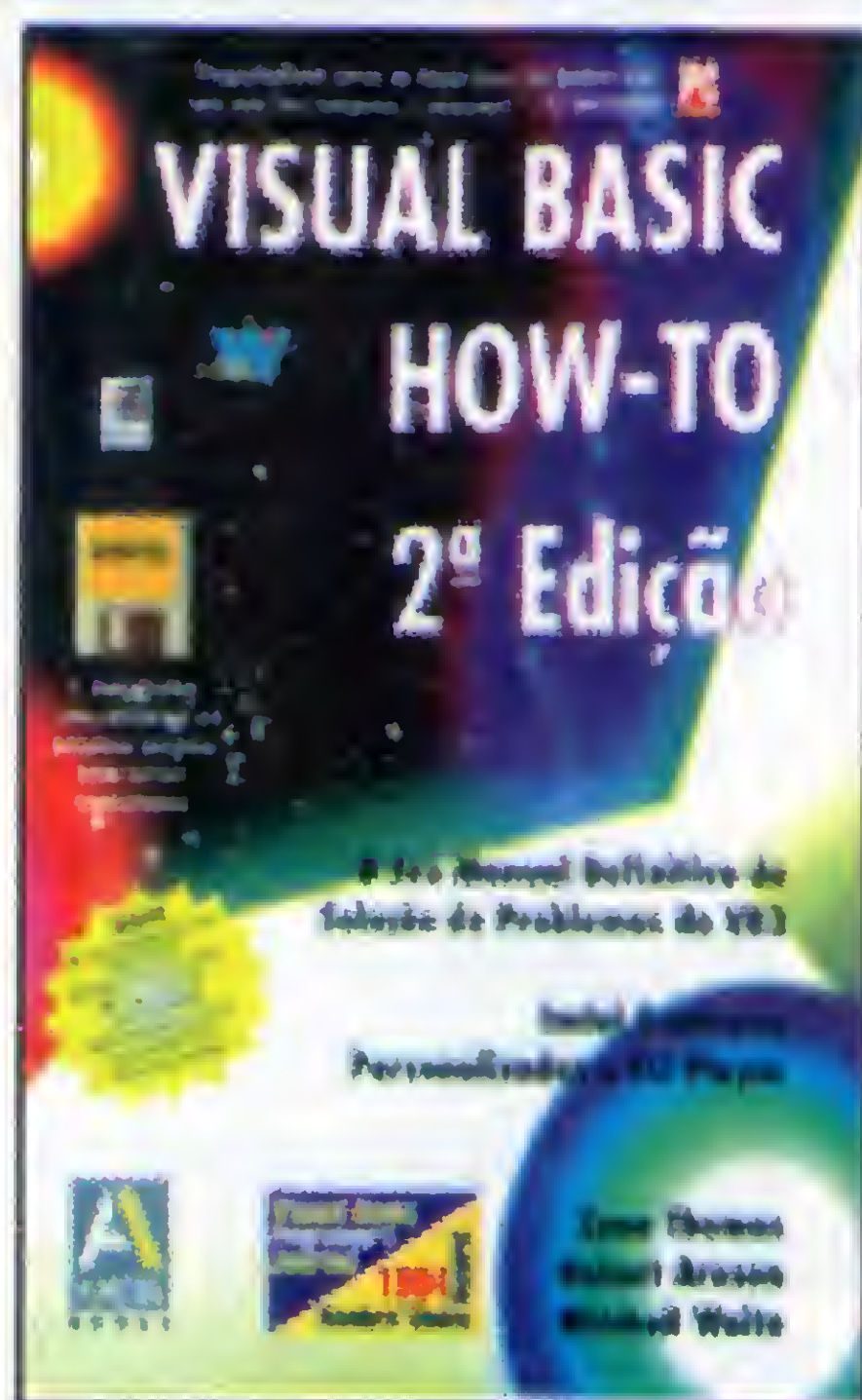
Este livro, pioneiro em seu gênero, desvenda a World-Wide Web, mostrando ao leitor tudo o que ela oferece e explicando passo a passo:

- \* Como obter, configurar e utilizar o programa Mosaic;

- \* Como utilizar as páginas da World-Wide Web e tirar proveito das poderosas ligações de dados que elas oferecem;

- \* como explorar os serviços de exploração disponíveis na World-Wide Web, e como descobrir se esta nova mídia de divulgação on-line é adequada para anunciar os serviços de sua empresa;

- \* Como criar as suas próprias páginas da World-Wide Web utilizando a linguagem HTML (Hypertext Markup Language).



## Visual Basic How-to 2ª edição

Zane Thomas  
Robert Arnson  
Mitchell Waite  
Axcel Books  
830 páginas

A programação orientada e eventos tornou-se mais poderosa com este livro. Esta nova edição abrange todas as versões do Microsoft Visual Basic até versão 3.0, e também

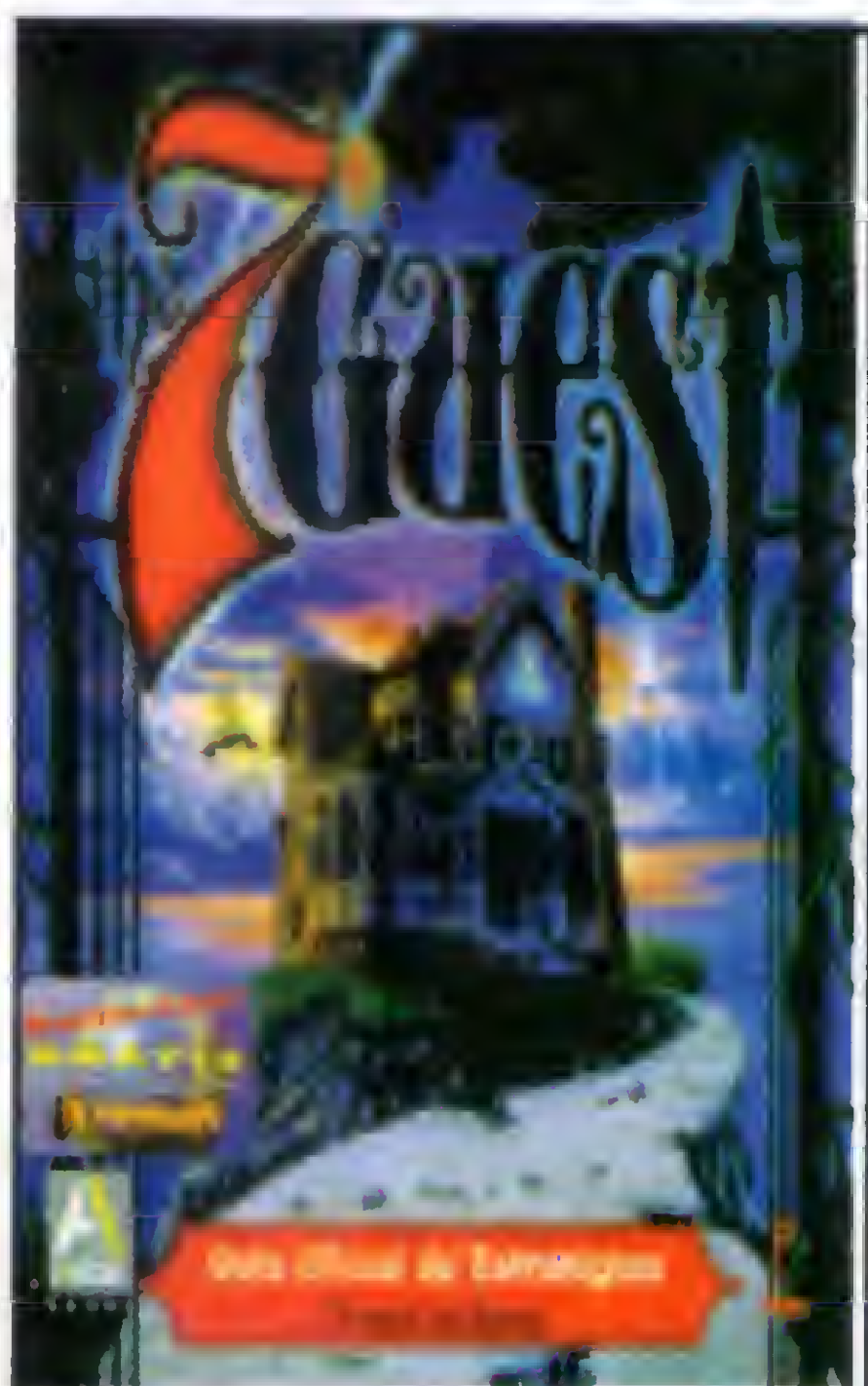
os controles mais interessantes do kit de ferramentas do MS Visual Basic. Programadores iniciantes, intermediários e experientes encontrarão um baú precioso de técnicas poderosas para criação de programas profissionais para Windows.

Este livro apresenta problemas de programação comuns e suas soluções em um formato de perguntas e respostas padrão. Mesmo se você for um programador iniciante, poderá criar utilitários e aplicativos funcionais em VB com base nos exemplos modulares do livro.

O disquete possui cerca de 3 Mb de controles personalizados funcionais, Bitmaps totalmente depurados, fontes, ícones, forms, DLLs e projetos prontos para executar a fim de que você nunca precise digitar uma linha de código sequer.

Aprenda a tocar música através das placas de som digitais mais recentes; Anime botões que voam ao serem pressionados e construa um visualizador de flic (FLI), um editor de busca em texto, planilhas, menus pop-up flutuantes, ícones transparentes, gráficos profissionais em linha, setores, barras e efeitos sonoros animados de multimídia. Muitos desses truques de programação nunca apareceram antes em uma publicação.

Este livro também inclui um controle personalizado MSGHOOK que intercepta mensagens do windows enviadas a qualquer form. O MSGHOOK cria mensagens de menu e ponteiros de mouse personalizados, lê mensagens Midi de baixo nível, executa o controle MCI, cria controles de imagens do tipo HotSpot e muito mais.



## The 7th Guest - Guia oficial de estratégias

Rusel DeMaria  
Axcel Editra  
356 páginas

The 7th Guest - Guia oficial de estratégias é o seu passaporte para o mundo do jogo em CD-ROM mais vendido por aí. Dê uma volta por este mundo 3D assombrado e descubra todos os seus segredos.

No livro você encontra: Um guia

completo com pistas para todos os enigmas; Uma dramatização dos eventos deste mistério; Todas as soluções dos enigmas em uma seção de referência rápida; História da produção do "The 7th Guest" e uma exclusiva entrevista de bastidores; Mais, trabalhos de arte do "The 7th Guest" que você nunca viu.

Este é o livro decisivo para colecionadores e aficionados no "The 7th Guest", e é o único guia de estratégia autorizado.



# Enfim, um programa para você vender mais.

DE 11 A 14 DE SETEMBRO DE 1995, DAS  
14:00H ÀS 22:00H, NO SALÃO DO  
COLÉGIO SÃO LUIZ (RUA HADOCK LOBO,  
400 - CERQUEIRA CEZAR - SÃO PAULO)

A SOFTKIDS é o ambiente ideal para o grande público conhecer, de forma prática, todas as novidades que a Informática oferece, hoje, à criança e ao adolescente — em softwares educacionais, games, equipamentos, publicações etc.

E chega a São Paulo depois de testada e aprovada no Rio — pelos expositores e pelos "ferinhas" da Informática. Com uma infraestrutura e um esforço de mídia que pretende trazer mais de 30.000 pessoas.

Venha lançar ou mostrar o seu produto, serviço, equipamento ou tecnologia na SOFTKIDS. E, enfim, fechar bons negócios.

**RESERVE LOGO O SEU ESTANDE.**



## Feira de Informática para Crianças e Adolescentes

### INFORMAÇÕES E RESERVAS

TEL.:(021) 533-0654  
FAX:(021) 220-7468

### REALIZAÇÃO

EXCALIBUR  
PROMOTION CENTER

AV. NILO PEÇANHA, 155  
SALA 903 - RIO DE JANEIRO  
RJ - CEP 20.020-100



## Um efeito tradicional

Nesta edição veremos o já tradicional efeito persiana, para a apresentação de telas. Veja também como implementá-lo no sistema Topview.

*Renato Degiovani*

A apresentação de telas, ou slide show, é uma das técnicas mais simples de produção de animação. Com ela é possível criar pequenos "filmes" digitais sobre os mais variados temas.

Dentro desta perspectiva, um dos efeitos mais tradicionais de apresentação é o chamado efeito persiana, onde a tela é apresentada como se fosse uma persiana sendo aberta.

Para obter tal efeito, basta dividir a tela em um número determinado de "blocos". Cada bloco contém 12 linhas adjacentes e portanto temos 40 blocos, perfazendo o total de 480 linhas de pixels de uma tela.

Enviaremos à tela um conjunto formado por uma linha de cada bloco por vêz, dando "um tempo" entre cada uma dessas fases. Esse tempo será regulado pela variável **TEMPO**. A rotina completa está na listagem 1.

Note que usei um procedimento independente para enviar cada uma das linhas de pixels à tela. Com isso, pode-se criar outros tipos de efeitos de apresentação, baseados no envio dessas linhas à tela.



Figura 1: Tela de abertura da nova versão do Topview.

Iremos implementar este recurso não como uma nova instrução para o Topview, mas como uma subfunção da instrução **TELA**. Assim, as regras para esta instrução passam a ser:

**TELA X** - essa instrução faz com que o conteúdo do buffer de tela seja enviado para o vídeo, de acordo com a rotina (x) de efeito especial de impressão. As rotinas disponíveis, nesta versão do Topview, são:

**0** - impressão direta e instantânea;

**1** - persiana: efeito usado para simular uma persiana. A variável **TEMPO** regula a velocidade do efeito.

Assim, para usar este recurso, basta seguir os procedimentos:

```
LOAD_TELA "Exemplo"  
TEMPO 2:TELA 1  
STOP
```

Uma variação satisfatória, para o efeito, vai de 0 a 5. Outra observação importante é não esquecer que antes do efeito ser executado, a palette de cores da tela será implementada. Isto quer dizer que, se não houver um planejamento adequado das imagens, podem ocorrer choques de cores, o que nem sempre é agradável.

### A INSTRUÇÃO SHAPE

Falha nossa. Mesmo conferindo tudo muitas vezes, faltou o texto relativo à instrução **SHAPE**, justamente aquela que é mais importante para as animações da seção Bitmap. O Bob tem razão ao reclamar.



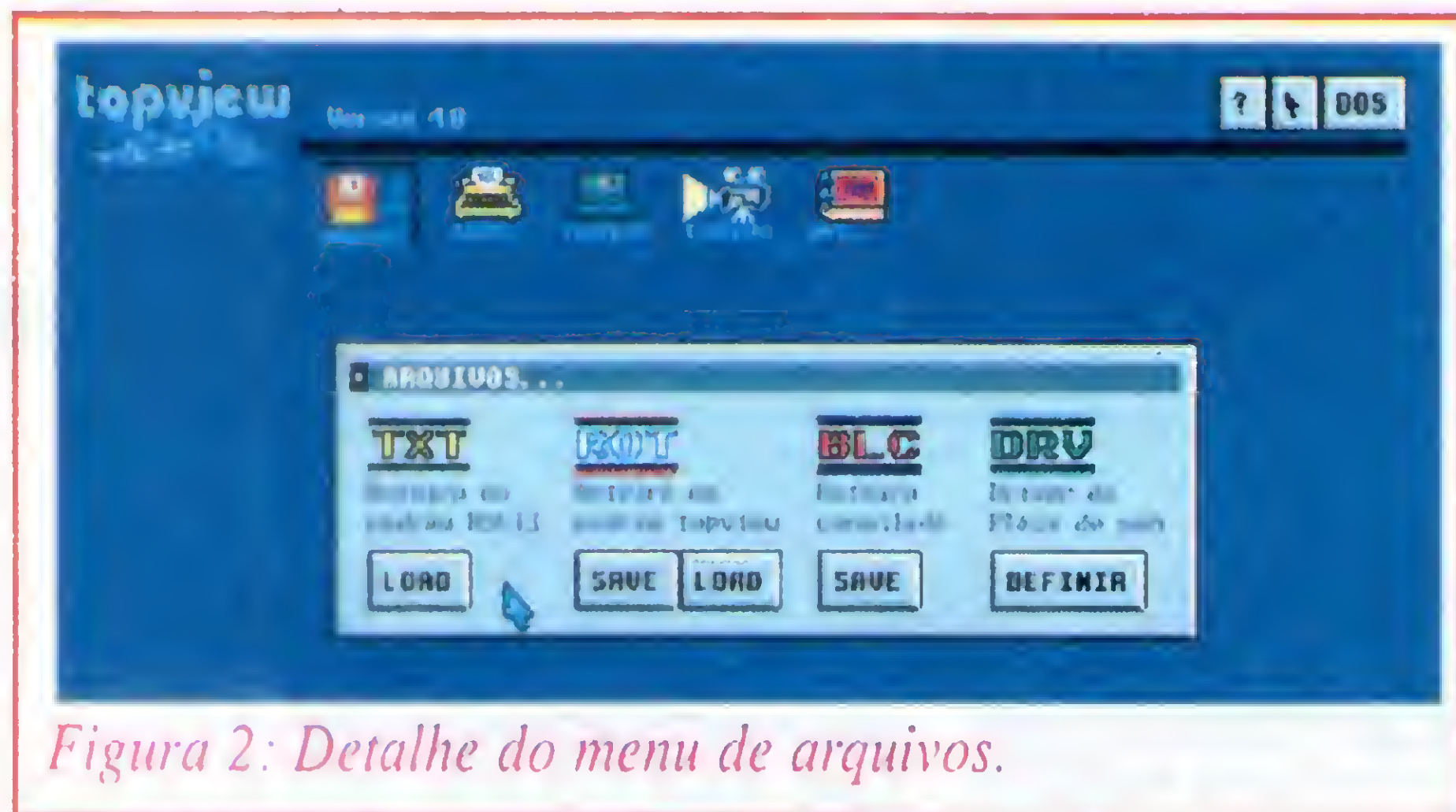


Figura 2: Detalhe do menu de arquivos.

Então, aqui está ela:

**SHAPE X** - mostra o shape (x) na posição dada pelas coordenadas **SX** e **SY**, relativas a uma tela 640 x 480. A instrução não verifica se o arquivo de shapes foi carregado. As cores usadas nos shapes deverão estar de acordo com a palette usada no momento da impressão. Os shapes deverão estar no padrão Graphos III SuperVGA.

A impressão dos shapes pode ser direcionada para a tela ou para o buffer de tela, que fica na memória. As instruções **VIDEO** e **BUFFER** fazem esse redirecionamento. A seguir temos um exemplo de uso:

```
LOAD_SHAPE "Exemplo"
SX 10:SY 20
SHAPE 1
```

### MELHORANDO O SISTEMA

Já está circulando o disco Topview, contendo uma versão revisada do sistema de compilação e execução das instruções. O sistema incorpora também um editor

de fontes, que funciona acoplado ao compilador. Ao ocorrer um erro, o editor de texto é acionado imediatamente, com o cursor na posição exata onde ocorreu tal erro.

Além disso o sistema permite a instalação em qualquer modelo de placa de vídeo SuperVGA, possui seletor de placa de som e configuração de parâmetros, além de importação de fontes em formato TXT. Funciona integrado ao sistema Graphos III SuperVGA e pode ser executado diretamente deste último, ou vice-versa.

Essa nova versão (4.0) pode ser encontrada no BBS Século 21, ou solicitada diretamente à PRO KIT.

Qualquer dúvida sobre esse sistema, ou sobre a programação em SuperVGA, entre em contato via Internet: degiovani@sec21.ax.apc.org



Figura 3: Detalhe do editor de fontes integrado.

### EFEITO PERSIANA

```
;
;Complemento:
; efeito persiana
;
;Renato Degiovani/05/95
;
ITELA:
    mov al,[es:di]
    inc di
    call SALVA
    cmp al,0
    jz DIRETO
    cmp al,1
    jz PERSIA
    ret

PERSIA:
    call SEGDAOS
    mov si,OFFSET RegBak
    call IMPALL
    call VIDEO
    mov si,0
    mov di,0
    mov cx,12

PERSI0:
    push cx
```

```
    push si
    push di
    mov [Banco],0
    call SETBAN
    mov ds,[Segtel]
    mov cx,40

PERSI1:
    call TRANSLI
    add si,7040
    add di,7040
    jnc PERSI2
    inc [Banco]
    call SETBAN
    mov ax,ds
    add ax,1000h
    mov ds,ax

PERSI2:
    loop PERSI1
    mov cl,[Retard]
    xor ch,ch
    cmp cl,0
    jz PERSI3
    call IDELAA0

PERSI3:
    pop di
    pop si
    add si,640
    add di,640
    pop cx
```

```
    loop PERSI0
    ret

TRANSLI:
    push cx
    mov cx,640

TRANSL0:
    mov al,[si]
    mov [es:di],al
    inc si
    jnz TRANSL1
    mov ax,ds
    add ax,1000h
    mov ds,ax

TRANSL1:
    inc di
    jnz TRANSL2
    inc [Banco]
    call SETBAN

TRANSL2:
    loop TRANSL0
    pop cx
    ret
```



## Proteja seus programas contra a PIRATARIA

Veja como criar uma proteção contra a duplicação de seus programas, sem autorização

*Jorge Luis Bublitz*

Vamos falar de uma coisa muito séria: PIRATARIA. Certa vez, decidi fazer um programa de mala-direta e colocá-lo em algumas revendas de shareware na intenção de ficar mais conhecido nos meios "computacionais" dos grandes centros.

Pois bem, desenvolvi o programa (que não é ruim), testei, funcionou e mandei para algumas revendas de São Paulo e do Rio.

Sempre que desenvolvo um sistema, coloco o programa na máquina como um brinde ao cliente, copio para quem quiser.

Passado algum tempo, vendi um sistema para uma fazenda e fui instalar a mala direta.

Qual não foi a minha surpresa quando vi que o sistema já estava instalado. Mas fiquei extremamente decepcionado quando, ao executá-lo, vi que o meu nome, que aparece na linha superior, tinha sido trocado por outro.

Um absurdo. Esqueci o caso e nem quis saber onde eles tinham conseguido o programa.

Passado algum tempo, recebi um telefonema de uma empresa que, segundo eles, tinham um programa meu e que o mesmo estava com problemas. Não me lembrava daquela empresa e os meus clientes não são muitos. Ao chegar na empresa, ela estava utilizando um sistema que eu desenvolvi (um Contas a Pagar/Receber com Fluxo de Caixa). Me disseram que um rapaz foi lá, vendeu e sumiu. Como o meu telefone aparece na tela, me ligaram.

Como eles tinham caído no conto do

vigário, simplesmente fiz um contrato de manutenção e hoje são um dos meus melhores clientes.

A partir daí comecei a pensar seriamente em proteger os meus sistemas contra a pirataria.

Existem vários métodos simples e eficazes de se fazer isso. O mais simples é desenvolver uma rotina de CRIPTOGRAFIA de mensagens. Ao utilizar os @...SAY com o nome do Cliente, Autor e Sistema, faça algo assim:

```
@ _____ SAY DECRYPTO(
"fsdiufy%owe^iuhdsfjhalsdfj#halsdfeir!" )
```

onde DECRYPTO é uma função sua que fará a descryptografia dessa mensagem.

Funciona? Sim, funciona. Pelo menos contra os ratos de programa, pois fica praticamente impossível de se alterar essa mensagem no executável. Essa técnica vale para qualquer linguagem ( Pascal ou C por exemplo ).

Agora, se uma pessoa copia o sistema ela pode utilizá-lo sem nenhum problema, fora a sua consciência, pois não há nada que o impeça de utilizar o sistema.

Para relatórios, utiliza-se um PRN2FILE ou similar, que manda para um arquivo toda saída de impressora, depois um NE ou qualquer editor ASCII, para substituir o nome do usuário e do autor pelo o que ele quiser.

Proteção infalível contra cópia não existe e acho que nunca vai existir.

Eu apresento um sistema que não é infalível, mas que restringe muito a pirataria.

Todos sabem que na BIOS do micro





existem dados como Data da BIOS, Copyright, etc. A idéia é: ao se instalar o sistema, armazena-se esses dados em um arquivo (criptografado).

Ao executar o sistema, ele deve ler esses mesmos dados na BIOS e compará-los com os do arquivo. Ou seja, o sistema só funcionará em máquina do mesmo fabricante e de mesma data da BIOS, o que restringe em muito a possibilidade de cópia.

Eu utilizo um programa em Pascal para ler esses dados e executar o programa em Clipper, passando-os como parâmetro. A utilização do Pascal se deve por ser uma linguagem mais fácil que C ou Assembler, além do que, aproveitei para fazer uma abertura gráfica para os meus sistemas, sem ter que utilizar CLBC ou algo similar.

A Data da BIOS tem oito caracteres e começa no endereço F000:FFF5. O Copyright do fabricante tem mais ou menos 250 caracteres e começa no endereço F000:0030.

Você terá dois programas. Um para chamar o seu programa de instalação e outro para chamar o seu sistema. Na realidade, os dois são a mesma coisa.

O programa Pascal é bem simples. O programa faz uma animação gráfica (se é que posso chamar assim), lê os dados da BIOS e executa o programa Clipper passando esses dados como parâmetro.

Ao levar o programa ao seu cliente, não se esqueça dos arquivos .CHR e .BGI (fontes de letras e drives de vídeo, respectivamente) que acompanham o Turbo Pascal.

Os programas Clipper também são simples. O programa recebe o parâmetro do Pascal e os armazena em um arquivo .MEM. O sistema recebe o dados, lê os dados do arquivo .MEM e os compara.

As rotinas de Criptografia e Descritografia também são simples. A criptografia funciona da seguinte maneira: As letras nas posições pares são acrescidas de um ( A fica B, B fica C, etc. ) e nas posições ímpares são decrescidas de um ( C fica B, B fica A, etc. ). A descritografia é o inverso.

Espero que vocês possam aproveitar essas rotinas. E lembrem-se: a pirataria é prejudicial ao bolso.

*JORGE LUIS BUBLITZ é Analista de Sistemas, programa em Pascal, Clipper e C. Trabalha atualmente no TRE-MT e é sócio-proprietário da HAL-TEC Informática.*

## EMPRESA.PAS

```
{
Programa: EMPRESA.PAS
Le dados da BIOS e executa
programa Clipper
}
```

```
Program SISTEMA;
```

```
{$M 62000, 0, 62000}
```

```
{ Reserva memoria para executar programa
externo }
```

```
Uses CRT, DOS, Graph;
```

```
Var
P : Pointer;
Size : Word;
i,d : longint;
q : integer;
par : string[255];
```

```
Procedure Inicia;
```

```
var
GraphDriver, GraphMode: Integer;
```

```
begin
DetectGraph(GraphDriver, GraphMode);
InitGraph(GraphDriver, GraphMode, '');
if GraphResult grOk then
Halt(1);
End;
```

```
Procedure Espera;
```

```
Begin
Repeat
Until KeyPressed;
End;
```

```
Procedure Desenha;
```

```
Var
L, C : Integer;
```

```
Begin
SetColor( Red );
For C := 40 to 100 Do
Line( 70, 120, C, 30 );
SetTextStyle( 1, 1, 2 );
OutTextXY( 90, 28, 'Empresa' );
Size := ImageSize( 25, 25, 115, 135 );
GetMem(P, Size);
GetImage(25, 25, 115, 135, P^);
C := 30;
L := 30;
ClearDevice;
Repeat
PutImage( C, L, P^, NormalPut);
C := C + 5;
L := L + 2;
Until L > 110;
PutImage( C, L, P^, NormalPut);
SetTextStyle( 0, 0, 1 );
SetColor( White );
OutTextXY( 190, 240, 'trabalhando pelo
futuro' );
End;
```

```
Begin
```

```
Inicia;
Desenha;
Espera;
CloseGraph;
```

```
i := $FFF5;
d := 1;
par := '';
repeat
begin
par := par + chr( mem[ $F000:i ] );
i := i + 1;
d := d + 1;
end;
until d > 8;
```

```
i := $30;
repeat
q := mem [ $F000:i ] ;
If q > 32 Then
```



```

par := par + chr ( q );
i := i + 1;
d := d + 1;
Until d > 255;

SwapVectors;
Exec( 'SISTEMA.EXE', par );
{ Executa Programa SISTEMA.EXE
Substitua-o por INSTALA.EXE para
executa-lo }
SwapVectors;
if DosError 0 then begin
write ( DosError );
ReadLn;
end;

End.

```

```

cRet += CHR( nCar )

NEXT
RETURN cRet
/****
FIM INSTALA.PRG
****/

```

## INSTALA.PRG

```

/*****
Programa: INSTALA.PRG
Recebe dados do EMPRESA e os armazena em
PARAM.MEM
Para compilar e linkar:
CLIPPER INSTALA /N /W
RTLINK FI INSTALA PLL BASE52
*****/

PROCEDURE MAIN( cParam )

MEMVAR cNomeP,; // Nome do Sistema
cNomeA,; // Nome do Autor
cNomeC,; // Nome do Usuario
cDataR,; // Data da BIOS
cCopyR // Copyright

IF cParam == Nil
? "Error #1, System Halted"
QUIT
END

cNomeP := CRIPTO ( "SISTEMA CONTAS" )
cNomeA := CRIPTO ( "EMPRESA INFORMATICA" )
cNomeC := CRIPTO ( "RECEITA MT" )
cDataR := CRIPTO ( SUBSTR( cParam, 1, 8 ) )
cCopyR := CRIPTO ( SUBSTR( cParam, 9 ) )

SAVE TO PARAM ALL LIKE c*

? "OK!"
? "Arquivo PARAM.MEM gerado..."

RETURN

*****/
FUNCTION CRIPTO( cMens )
*****/
LOCAL cRet := '', nII, nCar

FOR nII := 1 TO LEN( cMens )

nCar := ASC( SUBSTR( cMens, nII, 1 ) )

IF nII/2 == INT( nII/2 )
nCar++

ELSE
nCar--

END

```

## SISTEMA.PRG

```

/*****
PROGRAMA: SISTEMA.prg
FUNÇAO: MENU PRINCIPAL SISTEMA COMERCIAL
AUTOR: Jorge Luis Bublitz
*****/

*****/
PROCEDURE MAIN( cParam )
*****/
LOCAL nOpcao

MEMVAR cCor1, cCor2, cCor3,;
cNomeP, cNomeA, cNomeC, cDataR, cCopyR

IF !FILE( 'PARAM.MEM' )
? "Erro #1, System Halted"
QUIT
END

REST FROM PARAM.MEM

cNomeP := DECRIPTO( cNomeP )
cNomeA := DECRIPTO( cNomeA )
cNomeC := DECRIPTO( cNomeC )
cDataR := DECRIPTO( cDataR )
cCopyR := DECRIPTO( cCopyR )

IF ! (cParam == cDataR+cCopyR )
? "Erro #2, System Halted"
QUIT
END

cCor1 := 'W+/B ,B+/W, , , W/B '
cCor2 := 'W+/N ,W/B , , , N/W '
cCor3 := 'W+/R ,W+/N, , , W/B '

SETCOLOR ( cCor1 )

CLS

@ 0, 1 SAY PADL( cNomeP, MAXCOL() )
@ 0, 0 SAY cNomeA

@ 1, 1 SAY PADL( 'Data: ' + DTOC ( DATE ( )
), MAXCOL() )
@ 1, 0 SAY cNomeC COLOR cCor2

@ 2, 0 SAY REPL ( 'Ü', MAXCOL()+1 )
// ALT 220
@ MAXROW()-1, 0 SAY REPL ( 'ß', MAXCOL()+1
)
// ALT 223
FMENS('Use as Setas [ '+CHR(24)+' e
'+CHR(25)+'
' ]. [[ F1 ]] Help.')

@ 8, 10 TO 14, 29

```



```

WHILE .T.
  @ 9, 12 PROMPT "1. Comercial "
  @ 11, 12 PROMPT "2. Equipamentos "
  @ 13, 12 PROMPT "3. Funcion rios "
  MENU TO nOpcao

  IF nOpcao == 0 .AND. ALERT( "Confirma saida
?", ;
  {'Sim', 'Nao'}, cCor2 ) == 1
  EXIT

  ELSEIF nOpcao == 1
  // MENU1()

  ELSEIF nOpcao == 2
  // MENU2()

  ELSEIF nOpcao == 3
  // MENU3()

  END
END

SETCOLOR ( 'W/N' )
CLS

RETURN

*****
FUNCTION FMENS( cMens )
*****
@ MAXROW(), 0 SAY PADC( cMens, MAXCOL() )
COLOR M->cCor1
@ MAXROW(), 0 SAY 'Mensagem:' COLOR M->cCor1
RETURN .T.

*****
FUNCTION DECRIPTO( cMens )
*****
LOCAL cRet := '', nII, nCar
FOR nII := 1 TO LEN( cMens )

  nCar := ASC( SUBSTR( cMens, nII, 1 ) )

```

```

  IF nII/2 == INT( nII/2 )
  nCar-

  ELSE
  nCar++

  END

  cRet += CHR( nCar )

NEXT
RETURN cRet

*****
FUNCTION CRIPTO( cMens )
*****
LOCAL cRet := '', nII, nCar

FOR nII := 1 TO LEN( cMens )

  nCar := ASC( SUBSTR( cMens, nII, 1 ) )

  IF nII/2 == INT( nII/2 )
  nCar++

  ELSE
  nCar-

  END

  cRet += CHR( nCar )

NEXT
RETURN cRet

/****
FIM SISTEMA.PRG
****/

```

- ALTA QUALIDADE.
- MENOR PREÇO DO BRASIL.
- GARANTIA TOTAL.
- 22 • ATENDIMENTO 24 HS.
- PAGUE SOMENTE QUANDO RECEBER.
- CATÁLOGO IMPRESSO GRÁTIS. PEÇA JÁ O SEU.
- DICAS E INSTRUÇÕES POR TELEFONE.
- ACIMA DE R\$ 50,00 - PAGUE COM 2 CHEQUES.
- ATENDEMOS TODO O BRASIL.
- TODO O MATERIAL COM NOTA FISCAL.



#### DISQUETES COM GRAVAÇÃO:

5¼ DD = R\$ 1,10

5¼ HD = R\$ 1,50

3½ HD = R\$ 1,90

#### DESPESAS CORREIO:

CADA 20 DISQUETES = R\$ 3,00

PROGRAMAS PARA TODOS OS GOSTOS.  
JOGOS, APLICATIVOS, PORNÔ, SOM, ETC.

QUALQUER PREÇO MENOR AO NOSSO,  
NA REVISTA MICRO SISTEMAS, COBRI-  
MOS E AINDA DAMOS 10% DE DESCONTO

**FAÇA JÁ O SEU PEDIDO**

Rua Voluntários da Pátria, 608 - Loja 12  
Fone/Fax (051) 221-2559  
CEP 90030-001 - PORTO ALEGRE - RS





# ALEX SOFT INFORMÁTICA

R. Pedro de Toledo, 967/2 - São Paulo/SP - CEP 04039-032 (Próx. à Est. Sta.Cruz do Metrô)

FONE / FAX : (011) 570-1478

Pedido: Por carta ou telefone de Seg. à Sex. das 10:00 às 18:00, Sáb. das 10:00 às 15:00, por fax recebemos seu pedido 24 horas por dia. Relacione o código, o nome e o número de disquetes de cada programa desejado. Não esqueça de adicionar a taxa de correio.

Formas de Pagamento: 1) Cheque Nominal: à Alex Soft Informática Ltda. ou 2) Depósito: Bco. Bradesco, Ag. 2282-9, Cta. 5.520-4 ou Unibanco, Ag. 098, Cta. 121.879-5 em nome de Alex Soft Informática Ltda., os depósitos serão conferidos através do Video Texto.

Catalogo Eletrônico: Envie um Disquete 5 1/4 DD ou R\$ 1,00 junto com Nome e Endereço.

### Tabela de Preços :

- Grav. em 5 1/4 DD (c/ Disquete): R\$ 1,50
- Grav. em 5 1/4 HD (c/ Disquete): R\$ 2,00
- Grav. em 3 1/2 DD (c/ Disquete): R\$ 2,60
- Grav. em 3 1/2 HD (c/ Disquete): R\$ 2,90
- Correio à cada 15 Disquetes : R\$ 2,30

(SB) = Exige Placa Sound Blaster.  
(C) = Só Roda em Monitor CGA.

## JOGOS PARA PC-XT/AT

(V) = Exige no Mínimo Monitor VGA  
(3) = Exige no Mínimo PC-386SX

### Últimas Novidades (VGA) (386) :

- S1864 1942 - THE PACIFIC AIR WARS 06 HD
- S1674 ALADDIN 02 HD
- S1763 ALIEN DOOM 07 HD
- S1800 BLACK THORNE 02 HD
- S1872 CANNON FODDER 03 HD
- S1941 CHESS MASTER 4000 - WINDOWS 03 HD
- S1882 COLONIZATION 03 HD
- S1953 DARK FORCE 11 HD
- S1700 DELTA V 07 HD
- S1839 DESCENT 06 HD
- S1810 DESERT STRIKE 02 HD
- S1712 ENTITY 05 HD
- S1861 EPIC PINBALL III 02 HD
- S1725 EVASIVE ACTION 03 HD
- S1724 FANTASTIC DIZZY 01 HD
- S1951 FORD SIMULATOR III 02 HD
- S1807 FRONT PAGE FOOTBALL 03 HD
- S1949 GREENS - ULT. GOLF SIMULATOR 02 HD
- S1936 HARDBALL 4 05 HD
- S1875 HERETIC 05 HD
- S1929 JACK IN THE DARK 02 HD
- S1835 LAMPORQUINE 01 HD
- S1885 LEMMINGS III - THE CRONICLES 04 HD
- S1820 LION KING 03 HD
- S1823 LUNAR COMMAND 03 HD
- S1845 MORTAL KOMBAT II 06 HD
- S1694 NASCAR RACING 06 HD
- S1944 NIGHT RAID 01 HD
- S1889 ONE MUST FALL 2097 06 HD
- S1863 PINBALL DREAMS II 01 HD
- S1889 PROJECT X 07 HD
- S1831 PUTT-PUTT'S FUN PACK 04 HD
- S1924 QUARANTINE 05 HD
- S1908 RAVENLOFT 09 HD
- S1728 REUNION 10 HD
- S1786 RISE OF THE ROBOTS 14 HD
- S1826 RISE OF THE TRIAD - DARK WAR 03 HD
- S1739 ROBSONS REQUIEM 05 HD
- S1744 SHADOW CASTLE 06 HD
- S1870 SILKY 02 HD
- S1836 SOCCER KID 03 HD
- S1720 STREET FIGHTER II TURBO 03 HD
- S1947 SUPER CASSINO 01 HD
- S2021 SUPER STREET FIGHTER II TURBO 08 HD
- S1830 THE CHAOS ENGINE 01 HD
- S1917 THEME PARK 07 HD
- S1778 UNNATURAL SELECTION 08 HD
- S1829 VROOM 01 HD
- S1931 WACKY WHEELS 03 HD
- S1934 WORLD CUP USA 94 02 HD
- S1710 ZOO 2 02 HD

- S0296 COMMANDER KEEN IV (M) 01 HD
- S1007 COMMANDER KEEN V (M) 01 HD
- S0449 CONAN THE CIMMERIAN (M) 02 HD
- D0087 COSMO'S COSMIC (M) 02 HD
- S0441 CRIME WAVE (M) 08 DD
- D0060 CYBERGENIC RANGER (M) 04 HD
- S0244 DAVID WOLF SECRET AGENT 05 DD
- S0659 DEATH BRINGER 04 DD
- S0528 DESPERADO II 02 DD
- S0516 DICK TRACY 06 DD
- S0074 DIE HARD 02 DD
- S0063 DOCTOR DOOM'S REVENGE 02 DD
- D0100 DOUBLE DRAGON I 02 DD
- S0721 DOUBLE DRAGON II 03 DD
- S0946 DOUBLE DRAGON III (M) 01 HD
- D0135 DOWN RAIDER (M) 01 HD
- S0104 DRAGON'S LAIR I 15 DD
- S0324 DRAGON'S LAIR II 12 DD
- S0299 DRAGON'S LAIR III 12 DD
- S1115 DRAGON'S LAIR IV 05 HD
- S0275 DUKE NUKEM (M) 01 HD
- S0981 DUKE NUKEM III (M) 01 HD
- S0435 ELF (M) 01 HD
- S0493 ESC. PLANET ROBOT MONSTER 01 HD
- S0781 FIVE AN AMERICAN TAIL (M) 05 HD
- S1163 FLASH BACK (M) (3) 03 HD
- S1622 FURY OF THE FURRIES (M) (3) 02 HD
- S0129 GAUNTLET II 02 DD
- D0008 GHOSTBUSTER II 01 HD
- S0552 GODS (M) 01 HD
- S0001 GOLDEN AXE 02 DD
- S0156 GREMLINS II 01 DD
- S0650 GUY SPY 08 DD
- S0065 HOME ALONE (M) 02 DD
- S1212 HOME ALONE II (M) 02 HD
- S0622 HORROR ZOMBIE THE CRYPT (M) 01 HD
- S0025 IKARI WARRIORS 01 DD
- S0104 INDIANA JONES - LAST CRUSADE 02 DD
- S0081 INDIANA JONES - TEMPLE DOOM 01 DD
- S1051 INSPECTOR GADGET (M) 04 HD
- S1812 JAZZ JACK RABBIT (M) (3) 03 HD
- S1368 JURASSIC PARK (M) (3) 04 HD
- S0136 KARATEKA 01 DD
- S1203 KEEN'S LABIRINT (M) 01 HD
- S0626 LIFE & DEATH I 03 DD
- S0432 LIFE & DEATH II (M) 03 HD
- S1592 LITTLE DILLY (M) (3) 06 HD
- S0461 MAD TV (M) 01 HD
- S1154 MAGIC CANDLE III (M) 03 HD
- S0972 MARIO BROS & MISSING 1 (M) 05 HD
- S0914 MARTIAN DREAMS (M) 03 HD
- S0431 MEGA MAN 01 DD
- S0620 METAL MUTANT 01 HD
- D0017 MIAMI VICE 01 HD
- S1187 MONTY PYTHON'S FLY CIRCUS 02 DD
- S0387 MOONWALKER 01 HD
- S0458 NUCLEAR WAR 02 DD
- S0135 OBLITERATOR 02 DD
- S0280 OILS WELL 05 DD
- S0097 OPERATION WOLF 02 DD
- S0471 OS TRES PATETAS 03 HD
- S1353 OSCAR (M) 01 HD
- S0462 OUT OF THIS WORLD (M) 01 HD
- S0977 PATRIOT (M) 03 HD
- S0770 PIRATES 02 DD
- S0026 PLATON 01 DD
- S0779 PRE-HISTORIC 02 DD
- S0482 PREDATOR 2 (M) 03 DD
- S0822 PRINCE EDITOR 01 HD
- S0010 PRINCE OF PERSIA 02 DD
- S1038 PRINCE OF PERSIA II (M) 05 HD
- S0346 PROFECIE OF VIKING CHILD (M) 05 DD
- S1025 RAMBO III 01 DD
- S0020 RASTAN SAGA 02 DD
- S0048 RENEGADE 02 DD
- S1293 RETURN OF THE PHANTOM (M) (3) 05 HD
- S1298 RING WORLD (M) (3) 07 HD
- S0985 RISKY WOODS (M) 01 HD
- S0187 ROAD RUNNER 01 DD
- D0009 ROBOCOP 01 HD
- S1328 ROBOCOP 3D (M) (3) 04 HD
- S1683 ROCK'N SHAOLIN (M) (3) 06 HD
- S0786 ROOGER RABBIT II (M) 05 HD
- S1901 SEAL TEAM V (M) (3) 02 HD
- S0017 SHINOH 02 DD
- D0004 SIMPSONS I (M) 01 HD
- D0002 SIMPSONS II (M) 02 HD
- D0075 SIMPSONS III 01 HD
- D0167 SPACE ACE I 11 DD
- S0495 SPACE ACE II 12 DD
- S1269 SPACE HULK (M) (3) 04 HD
- S1239 SPECIAL FORCES (M) 02 HD
- S0510 SUPER CONTRA 02 DD
- S1581 SURF NINJA (M) (3) 03 HD
- S1273 SYNDICATE (M) (3) 05 HD
- S1494 SYNDICATE - MISSIONS 01 HD
- D0001 TARTARUGAS NINJA I 03 HD
- D0005 TARTARUGAS NINJA II (M) 02 HD
- S0501 TARTARUGAS NINJA III 01 HD
- S0903 TERMINATOR 2029 (M) 07 HD
- S0079 TERMINATOR II (M) 01 HD
- S0070 THE AMAZING SPIDER-MAN 02 DD
- S1332 THE FIRST SAMURAI (M) (3) 01 HD
- S0151 THE FLINT STONES 01 HD
- S0293 THE GODFATHER (M) 05 HD
- S0824 THE HUMANS (M) 02 HD

### Adventures e R.P.G.'s :

- S1617 AL-QADIM - GENIE'S CURSE 05 HD
- S0831 ALONE IN THE DARK (M) 05 HD
- S1632 ALONE IN THE DARK II 09 HD
- S0873 AMAZON (M) (3) 06 HD
- S1640 ARENA (M) (3) 10 HD
- S0887 BATMAN THE RETURN (M) (3) 07 HD
- S1150 CARMEN S. DIEGO (IN SPACE) (M) 04 HD
- S1071 CHALLENGE THE FIVE REALM (M) 10 HD
- S0586 CONQUEST OF CAMELOT 04 HD
- S0965 CURSE OF ENCHANT (M) 07 HD
- S0701 DARK SEED (M) 05 HD
- S0862 DARK LAND (M) 11 HD
- S1392 DAUGHTER OF SERPENT (M) 06 HD
- S0801 DRAKKHEN 03 HD
- S0311 DUCK TALES: QUEST GOLD (M) 02 DD
- S0738 DUNE I (M) 02 HD
- D0050 ECOS QUEST (M) 04 HD
- S0211 ELVIRA I 04 HD
- S0273 ELVIRA II (M) 03 HD
- S0416 EYE OF BEHOLDER I (M) 05 DD
- S0421 EYE OF BEHOLDER II (M) 03 HD
- S1166 EYE OF BEHOLDER III (M) 04 HD
- S1257 FREDDY PHARKAS F. PHARM. (M) 06 HD
- S0920 FREE D.C. (M) 05 HD
- S1455 GABRIEL KNIGHT (M) (3) 11 HD
- S1085 GOBLINS I (M) 03 HD
- S0775 GOBLINS II (M) 02 HD
- S1506 GOBLINS III (M) (3) 05 HD
- S0336 HEART OF CHINA (M) 07 HD
- S1559 HEIMDALL (M) (3) 06 HD
- D0092 HOOK (M) 02 HD
- S1028 INCA (M) (3) 10 HD
- S1568 INCA 2 (M) (3) 10 HD
- D0044 INDIANA JONES-FATE ATLANTIS (M) 06 HD
- S0594 INDIANA JONES-LAST CRUSADE (M) 04 HD
- S0948 K.C.B. (M) 03 HD
- D0022 KING'S QUEST V (M) 09 HD
- S0930 KING'S QUEST VI (M) 09 HD
- S1551 LANDS OF LORE (M) (3) 08 HD
- S0706 LEGEND OF KYRANIDIA (M) 05 HD
- S1403 LEGEND OF KYRANIDIA II (M) 08 HD
- D0124 LESURE SUIT LARRY III 06 DD
- S0373 LESURE SUIT LARRY V (M) 08 HD
- S1530 LESURE SUIT LARRY VI (M) (3) 06 HD
- S0115 LOOM 06 DD
- S1104 LOST IN LOS ANGELES (M) 05 HD
- S1314 LOST SECRET OF RAINFOREST (M) 06 HD
- S1157 MANIAC MANSION II (M) 07 HD
- D0066 MARTIAN MEMORANDUM (M) 05 HD
- S1466 MASTER OF ORION (M) (3) 04 HD
- S0363 MEAN STREETS (M) 02 HD
- S0795 MIGHT AND MAGIC III 03 HD
- S0986 MIGHT AND MAGIC IV (M) 09 HD
- D0039 MIXED-UP FAIRY TALES (M) 04 HD
- S1263 PIRATES GOLD (M) (3) 06 HD
- D0100 POLICE QUEST III (M) 05 HD
- D0183 QUEST FOR GLORY I 12 DD
- D0083 QUEST FOR GLORY II 04 HD
- S0995 QUEST FOR GLORY III (M) 05 HD
- S1379 RETURN TO ZORK (M) (3) 12 HD
- S0804 REX NEBULAR (M) (3) 10 HD
- S0568 RISE OF THE DRAGON (M) 07 HD
- S0253 ROBIN HOOD (M) 07 HD
- S1372 SAM & MAX - HIT ROAD (M) (3) 07 HD
- S1014 SHERLOCK HOLMES (M) (3) 10 HD
- S0192 SPACE QUEST III 06 DD
- S1363 SPACE QUEST V (M) (3) 05 HD
- S0267 STAR TREK 25TH ANNIVERSARY (M) 05 HD
- S0716 STAR TREK V - FINAL FRONTIER (M) 05 DD
- D0054 THE ADV. OF WILLIE BEAMISH (M) 06 HD
- S0345 THE CASTLE OF DR. BEEN 02 HD
- S1429 THE DARK HALF (M) 04 HD
- S1488 THE HORDE 06 HD
- S1308 THE LEGACY: REALM TERROR (M) (3) 06 HD
- D0010 THE SECRET MONKEY ISLAND I 02 HD
- S0260 THE SECRET MONKEY ISLAND II (M) 06 HD
- S1081 ULTIMA UNDERWORLD I (M) 04 HD
- S0910 ULTIMA UNDERWORLD II (M) 05 HD
- S1543 ULTIMA VIII - PACAN (M) (3) 08 HD
- S0690 ULTIMATE VI 08 DD
- S1216 WAYNE'S WORLD (M) 03 HD
- S0915 WEEN (M) 05 HD
- S0542 WONDERLAND 09 DD

- S0239 FORD SIMULATOR II 02 DD
- S0029 GRAND PRIX CIRCUIT 02 DD
- D0043 GRAND PRIX UNLIMITED (M) 01 HD
- S0057 INDIANAPOLIS 500 02 DD
- S1320 INDY CAR RACING (M) (3) 03 HD
- S1632 INDY CAR RACING EDITOR (M) (3) 01 HD
- D0099 IRON MAN SUPER OFF ROAD 02 DD
- D0138 LOMARDY RALLY 01 HD
- S1420 LOTUS SPIRIT TURBO CHALL. (M) 01 HD
- S0319 MARIO ANDRETTI RACE CHALL. (M) 02 HD
- S0062 MOTOCROSS SUZUKI 250CC 04 HD
- S1255 NIGEL MANSELL'S W. CHAMP. (M) 02 DD
- S0076 PARIS-DAKAR RALLY 91 06 DD
- S0028 SITO PONS 500CC GRAND PRIX 02 DD
- S1345 SPEED RACER (M) (3) 02 DD
- D0154 STREET ROD I 01 HD
- D0064 STREET ROD II 01 HD
- S0457 STUNT DRIVE 01 HD
- S0041 STUNTS 01 HD
- S0015 SUPER HANG-ON 01 DD
- D0016 TEST DRIVE III (M) 01 HD
- S0075 TURBO OUT RUN 10 HD
- S0760 WORLD CIRCUIT (M) 07 HD
- S1120 WORLD CIRCUIT UPGRADE (M) 01 HD
- S1521 WORLD CIRCUIT EDITOR 10 HD

### Esportes e Competições :

- D0157 4D BOXING 04 DD
- S0947 4D SPORT TENNIS (M) 01 HD
- D0082 ABC'S W. W. SPORT BOXING (M) 01 HD
- S1011 AMERICAN CLADIATOR (M) 03 HD
- S1505 BRUTAL SPORTS (M) (3) 01 HD
- D0132 CALIFORNIA GAMES II 03 DD
- D0014 CAVEMAN HUGH-LYMPICS 01 HD
- S1590 EMPIRE SOCCER (M) (3) 01 HD
- S1603 FIFA SOCCER (M) (3) 03 HD
- S0068 FRIENDSHIP FREDDY'S 05 DD
- D0090 GREAT COURTS II 01 HD
- S1591 GOAL I (M) (3) 01 HD
- S0698 HARD BALL III (M) 03 HD
- S0636 INTERN. SOCCER CHALLENGE 02 DD
- S1486 ITALY '90 01 HD
- S0658 JACK NICKLAUS GOLF 01 HD
- S1189 JIMMY WHITE SNOOKER 01 DD
- S1066 JORDAN IN FLIGHT (M) 02 HD
- S0054 KING'S OF THE BEACH 02 DD
- S0055 LAKERS VS. CELTICS 02 DD
- S1206 LINKS 386 PRO (SVGA) 06 HD
- S0522 LINK 02 HD
- D0147 LOW BLOW 10 HD
- S1063 M. ACTION SPORTS SOCCER (M) 01 HD
- D0035 MIKE DITKA ULTIM. FOOTBALL (M) 04 HD
- D0089 NCAA BASKETBALL 03 HD
- S1897 NHL HOCKEY (M) (3) 09 HD
- S0939 OLIMPIADAS 92 (M) 09 HD
- S0371 PGA TOUR GOLF (M) 08 HD
- S1511 SENSIBLE SOCCER (M) (3) 05 HD
- S0035 SKATE OR DIE 06 HD
- D0152 SKI OR DIE 06 DD
- S1238 SUPER SKI II (M) 08 HD
- S0590 TV SPORTS BASKETBALL (M) 01 HD
- S0508 WIND SURF 06 DD
- D0065 WORLD TROPHY SOCCER 05 HD

### Simuladores em Geral :

- S1226 A 10 TANK KILLER II 06 DD
- S1512 A320 - AIR BUS 04 HD
- D0079 ACES OF THE PACIFIC (M) (3) 02 HD
- S1334 ACES OVER EUROPE (M) (3) 03 HD
- S1247 AIR WARRIOR (M) 09 HD
- S1475 ARMIES OF STEEL (SVGA) 04 HD
- S0727 B-17 FLYING FORTRESS (M) (3) 06 HD
- S1584 BENEATH A STEEL SKY (M) (3) 05 HD
- D0178 BLUE MAX 12 DD
- S0732 COMANCHE: MAX.OVERKILL (M) (3) 04 HD
- S1290 COMANCHE MISSIONS 05 HD
- S0252 F-14 TOM CAT 12 HD
- S0743 F-15 STRIKE EAGLE III (M) (3) 10 HD
- S0019 F-19 STEALTH FIGHTER 07 HD
- S10189 F-117A STEALTH FIGHTER 2.0 07 HD
- S0357 FALCON 3.0 (M) (3) 07 HD
- D0013 FIGHTER BOMBER 02 HD
- S0164 FLIGHT SIMULATOR V. 4.0 06 DD
- S0641 GREAT NAVAL BATTLES (M) (3) 05 HD
- S1539 GREAT NAVAL BATTLES II (M) (3) 05 HD
- S0402 GUNSHIP 2000 (M) 03 HD
- S1121 JUMP JET (M) 03 HD
- S0071 LHX SIMULATOR 02 HD
- S0821 M1 - TANK PLATOON 01 HD
- S0426 MIG 29 FULCRUM (M) 02 DD
- S1048 PLAN 9 (M) 03 HD
- D0033 RED BARON 02 HD
- S0365 SECRET WEAPONS LUFTWAFFE (M) 03 HD
- S0621 SHERMAN - M4 01 HD
- S0881 STUNT ISLAND (M) 06 HD
- S1132 TASK FORCE 1942 (M) 06 HD
- S1496 TFX-TACT. FIGHTER EXPR. (M) (3) 08 HD
- S1241 TORNADO (M) (3) 03 HD
- S0605 WOLF PACK (M) 01 HD

### Espaciais :

- S1398 B-WING (M) (3) 01 HD
- S1896 ELITE 2 - FRONTIER (M) (3) 01 HD
- S1283 EPIC (M) (3) 06 HD
- S1177 GALACTIX (M) 02 HD
- S0715 KILOBLASTER (M) 01 HD

- S1204 MAJOR STRIKE (M) 02 HD
- S0894 MANTIS: EXPR. FIGHTER (M) 12 HD
- S1614 RAPTOR - CALL SHADOWS (M) (3) 03 HD
- S1678 SPACE SIMULATOR (M) (3) 03 HD
- S1096 STAR LEGIONS (M) 02 HD
- D0071 STELLAR 7 01 HD
- S1055 STRIKE COMMANDER (M) 06 HD
- D0138 TIE FIGHTER (M) (3) 05 HD
- S1681 UFO: ENEMY UNKNOWN (M) (3) 03 HD
- S0088 WING COMMANDER I (M) 03 HD
- S0575 WING COMMANDER II (M) 06 HD
- S1667 WING COMMANDER ARMADA (M) (3) 07 HD
- S1476 WING COMMANDER PRIVATER (M) (3) 09 HD
- D0026 X-WING (M) (3) 05 HD
- S1244 X-WING MISSIONS (M) (3) 01 HD
- S0391 XENON II 03 DD

### Tabuleiros e Carteados :

- S0713 BATTLE CHESS FOR WINDOWS 01 HD
- S0096 BATTLE CHESS I 02 DD
- S1601 BEAT OF THE HOUSE 01 HD
- S0849 CHECKERS FOR WINDOWS 01 DD
- S1068 CHESS MANIAC 5 BILLIONS I (M) 12 HD
- D0038 CHESS MASTER 3000 (M) 01 HD
- D0091 CHESS MASTER FOR WINDOWS (M) 01 HD
- S0598 CYRUS CHESS 3D 01 DD
- S0233 HOYLE'S I 03 DD
- S0838 HOYLE'S II 01 HD
- S0925 HOYLE'S III 02 HD
- S1193 MONOPOLY FOR WINDOWS (M) 02 HD
- S1044 POKER FOR WINDOWS 01 HD
- S1485 POOL SHARK (M) 01 HD
- S1114 SARGON'S 5 (M) 01 HD
- S0836 SOLITAIRE'S JOURNEY (M) 02 HD
- S1689 TERMINATOR 2-CHESS WAR (M) (3) 05 HD
- S0584 TRUCK 01 DD
- S0411 TRUMP CASTLE II 05 DD

### Pornô :

- S0356 ADULT GAMES 01 DD
- S0485 BUNNY'S BEACH BALL (M) 01 HD
- S0844 CORRA MISSION (M) 05 HD
- S1495 LADY LOVE (M) 01 HD
- S1598 LADY LOVE II (M) (3) 02 HD
- S0487 NIKKI (M) 01 HD
- S0456 PENTHOUSE JCSAW (M) 01 DD
- S0486 POOR HANDY I (M) 01 HD
- S0174 PORNO 04 DD
- S0210 SAPO EROTICO 01 DD
- S1124 SPEEL CASTING SPRING BREAK (M) 04 HD
- S0819 SUPER PORNO 01 HD
- D0012 STRIP POKER III (M) 01 HD
- S1624 STRIP POKER FOR WINDOWS (M) (3) 08 HD
- S1579 STRIP POKER PRO (M) (3) 02 HD

### Flipperamas :

- S1399 EIGHT BALL DELUXE (M) 02 HD
- S1325 EPIC PINBALL I (M) 01 HD
- S1326 EPIC PINBALL II (M) 01 HD
- S1895 PINBALL 2000 (M) (3) 01 HD
- S1427 PINBALL FANTASIES (M) (3) 02 HD
- S1306 PINBALL FOR WINDOWS (M) (3) 02 HD
- S1327 SILVER BALL (M) 01 HD
- S0753 TRISTAN (M) (3) 01 HD

### Raciocínio em Geral :

- S0220 ARKANOID II 01 DD
- S0008 BLOCK OUT 01 DD
- S1650 BREAKTHRU for WINDOWS (SVGA) 02 HD
- S0763 BRUX (M) 01 HD
- S0251 CD-MAN (M) 02 DD
- S0666 FACES... TRIS III (M) 02 HD
- S1600 FLOK MAX (M) (3) 01 HD
- S1010 HEXACON (M) 01 HD
- S1069 JIC SAW PUZZLE (M) 01 DD
- S0059 LEMMINGS I 03 DD
- S1046 LEMMINGS II - THE TRIBES (M) 02 HD
- S1662 LODGE RUNNER WINDOWS (SVGA) 05 HD
- S1391 PUSH OVER (M) 01 HD
- S0591 SPOT 02 DD
- S0399 SUPER TETRIS (M) 01 HD
- S0007 TETRIS 01 DD
- S1064 THE INCREDIBLE MACHINE (M) 01 HD
- S0451 WELLTRIS 02 DD

### Estratégia em Geral :

- S1092 ANCIENT ART OF WAR SKIES (M) 04 HD
- S0839 CARRIERS AT WAR (M) 02 HD
- S0645 CIVILIZATION (M) 01 HD
- D0037 DUNE II (M) (3) 02 HD
- S1128 EL-FISH (M) 04 HD
- S1903 FRIENDS OF GLORY (M) (3) 05 HD
- S0858 PACIFIC ISLAND (M) 01 HD
- D0018 POPULOUS I 01 HD
- S0941 POPULOUS II (M) 05 HD
- S1245 ROME (M) 02 HD
- S1172 SHADOW PRESIDENT (M) 03 HD
- S0823 SHECE (M) 01 HD
- D0036 SIM ANT (M) 01 HD
- S1401 SIM CITY 2000 (SVGA) 02 HD
- S1237 SIM EARTH FOR WINDOWS (M) 01 HD
- S1341 SIM FARM (M) (3) 02 HD
- S0850 SIM LIFE (M) 02 HD
- D0037 STRATECO 01 HD
- S0927 THEATRE OF WAR (M) 02 HD
- S0714 VAMPIR (M) 01 HD

### Lutas de Artes Marciais :

- S1354 BODY BLOW (M) (3) 01 HD
- S1522 METAL & LACE (M) (3) 08 HD
- S1355 MORTAL KOMBAT (M) (3) 03 HD
- S0078 PANZA KICK BOXER (M) 01 HD
- S0290 PIT FIGHTER (M) (3) 01 HD
- S1417 SANGO FIGHTER (M) 03 HD
- S1424 STREET FIGHTER II (M) (3) 03 HD
- S0437 WORLD KARATE CHAMPIONSHIP 01 DD

### Ação em 3D :

- S1473 BLAKE STONE - ALIENS GOLD (M) 02 HD
- S1762 BONSAI (DOOM EPISODE) (M) (3) 01 HD
- S1305 CATACOMB (M) (3) 01 HD
- S1717 CORRADOR 7 (M) (3) 03 HD
- S1343 DOOM (M) (3) 02 HD
- S1358 DOOM (M) (3) 05 HD
- S1513 DOOM - 75 NOVAS FASES 07 HD
- S1634 DOOM - MORE LEVELS 02 HD
- S1520 DOOM EDITOR 01 HD
- S1607 DOOM II (M) (3) 07 HD
- S1761 FIRE (DOOM EPISODE) (M) (3) 01 HD
- S1760 MOUNTAIN (DOOM EPISODE) (M) (3) 01 HD
- S0735 SPEAR OF DESTINY (M) 02 HD
- S1438 TERMINATOR RAMPAGE (M) (3) 06 HD
- S1606 WOLF 3D VS. STREET FIGHTER 2 (M) 01 HD
- D0072 WOLFENSTEIN 3D (M) 01 HD
- S1472 WOLFENSTEIN - 60 NEW FLOOR 01 HD
- S1190 WOLFENSTEIN 3D - EDITOR (M) 01 DD

### Ação e Aventura :

- S0113 007 - LICENCE TO KILL (M) 02 DD
- S1537 A BELA E A FERA (M) (3) 02 HD
- S0042 AFTER BURNER II 02 DD
- S1536 ALIEN BREED (M) (3) 01 HD
- D0096 ALTERED BEAST 02 DD
- S0142 ARACHNOPHOBIA 04 DD
- S0291 ASTERIX 02 DD
- S0754 BABY JO IN GOING TO HOME (M) 01 HD
- D0032 BACK TO THE FUTURE III (M) 01 HD
- S0023 BAD DUDES 02 DD
- D0015 BATMAN THE MOVIE 01 HD
- S0140 BATTLE TECH II 05 DD</





# ALEX SOFT INFORMÁTICA

R. Pedro de Toledo, 967 / 2 - São Paulo/SP - CEP 04039-032 (Próx. à Est. Sta.Cruz do Metrô)

FONE / FAX : (011) 570-1478

Pedido: Por carta ou telefone de Seg. à Sex. das 10:00 às 18:00, Sáb. das 10:00 às 15:00, por fax recebemos seu pedido 24 horas por dia. Relacione o código, o nome e o número de disquetes de cada programa desejado. Não esqueça de adicionar a taxa de correio.

Formas de Pagamento: 1) Cheque Nominal: à Alex Soft Informática Ltda. ou 2) Depósito: Bco. Bradesco, Ag. 2282-9, Cta. 5.520-4 ou Unibanco, Ag. 098, Cta. 121.879-5 em nome de Alex Soft Informática Ltda., os depósitos serão conferidos através do Video Texto.

Catálogo Eletrônico: Envie um Disquete 5 1/4 DD ou R\$ 1,00 junto com Nome e Endereço.

### Tabela de Preços :

- Grav. em 5 1/4 DD (c/ Disquete): R\$ 1,50
- Grav. em 5 1/4 HD (c/ Disquete): R\$ 2,00
- Grav. em 3 1/2 DD (c/ Disquete): R\$ 2,60
- Grav. em 3 1/2 HD (c/ Disquete): R\$ 2,90
- Correio à cada 15 Disquetes : R\$ 2,30

(SB) = Exige Placa Sound Blaster.  
(C) = Só Roda em Monitor CGA.

## APLICATIVOS PARA PC-XT/AT

(V) = Exige no Mínimo Monitor VGA  
(3) = Exige no Mínimo PC-386SX

Aplicativos para Windows :		Aplicativos para Windows :		Aplicativos para Windows :		Aplicativos para Windows :										
A0269	1000 ICONS FOR WINDOWS	01 DD	A0280	ADVENTURE TOOLS KIT	02 DD	A0480	COUNTING SHAPES	01 DD	A0500	FAST BACK PLUS 2.10	01 DD	A0458	DL-VIEWER 1.2 (M)	01 HD		
A0220	185 NEW FONTS FOR WINDOWS	04 HD	A0291	AQUARELA	01 DD	A0451	DINOSAURS ADVENTURE (M)	04 HD	A0507	LHA 2.19	01 DD	A0437	DO WHACKA DO (M) (SB)	01 DD		
A0171	AFTER DARK	03 DD	A0292	ARTIST	01 DD	A0265	DICIONÁRIO ELETRÔNICO	02 HD	A0508	LHARC 1.13	01 DD	A0440	ENVOLVE! LITE (SB) (M)	01 HD		
A0164	AFTER DARK II	01 HD	A0001	BANNER MANIA	01 DD	A0521	DICIONÁRIO ELETRÔNICO II	01 HD	A0147	LHARC 2.1	01 DD	A0253	HAUNTED HOUSE SOUNDS (MSB)	01 HD		
A0164	AFTER DARK DENY	03 HD	A0098	BANNER & SIGN MAKER	01 DD	A0473	EGA COLORING BOOK (M)	01 DD	A0491	RAR V.153	01 HD	A0438	IMPHOBA (M) (SB)	01 HD		
A0159	ALEATORIC COMPOSER	01 HD	A0137	COCO & PILOT	01 DD	A0481	FAST-START	01 DD	A0505	PK ARC 3.60	01 DD	A0467	KOLT DEMO (M) (3)	01 DD		
A0009	ALMANAC	01 DD	A0039	COMPU-SHOW I	01 DD	A1070	FUN WITH COLORS (M)	01 HD	A0153	PK ZIP 1.01	01 DD	A0224	SUPER DEMOS (M)	01 HD		
A0209	APORIA FOR WINDOWS	01 DD	A0443	COMPU-SHOW B	01 DD	A0482	FUN WITH LETTERS & WORDS	01 DD	A0338	PK ZIP 2.04	01 DD	A0241	UNREAL (SB) (M)	01 HD		
A0098	AR VIEW	01 DD	A0134	COMPU-SHOW 8.61A (M)	01 DD	A0483	FUNNELS & BUCKETS	01 DD	A0504	PK ZIP MENU	01 DD	A0045	VIRUS DEMO	01 DD		
A0160	BANNER ON WINDOWS	04 HD	A0359	CRYSTAL	01 DD	A0472	FUNNY FACE II	01 HD	<b>Cadastros e Bancos de Dados :</b>				<b>Ferramentas para o DOS :</b>			
A0147	BIT FAX FOR WINDOWS	01 DD	A0111	DAN CAN 3D	01 DD	A0485	GEOGRAPHY AND MATHSHOP	01 DD	A0303	AUDIO II	01 DD	A0412	2 COLUMNAS	01 DD		
A0487	BRAYO 1.0	01 DD	A0111	DESIGN CAD 2-D	06 DD	A0102	ITALIAN TEACHER	01 DD	A0070	AUDIOLOG	01 DD	A0276	ACTAEON 1.60	01 DD		
A0376	CAKEWALK PRO (SB)	01 HD	A0251	DICI PAINT 2.0	01 HD	A0099	JAPANESE	01 DD	A0021	CADASTRO DE PROGRAMAS	01 DD	A0149	ALARM 2	01 DD		
A0435	CD-BASE (CD-ROM) (SB)	01 HD	A0020	FANTAVISION	01 DD	A0479	MATH ANIMATED (M)	01 HD	A0130	CATÁLOGO	01 DD	A0284	ALITE	01 DD		
A0095	D SOUND 2.0 (SB)	01 DD	A0022	GRAPH IN THE BOX	01 DD	A0478	MATH CASTLE	01 DD	A0369	DATA BASE PUBLISHER	01 DD	A0288	ANY ANGLE	01 DD		
A0167	DIALER	02 DD	A0043	IMAGE 3D	01 DD	A0484	MATHER	01 DD	A0356	DATA BOSS	02 DD	A0136	AT SLOW	01 DD		
A0241	DIRECTORY INFORMATION	01 DD	A0097	IMAGE PRINT	01 DD	S0765	MEMORY LANE	01 DD	A0363	DATA PLUS	01 DD	A0307	AUTO MENU	01 DD		
A0370	ENCRYPT FOR WINDOWS	01 DD	A0518	HANNA BARBERA ANIMATION (M)	02 HD	S0197	MICKY MOUSE 123'S	03 DD	A0364	DBASE III - ROUTINES	01 DD	A0296	BASIC LINE NUMBERS	01 DD		
A0373	EZ SOUND (SB)	03 HD	A0169	MAGIC CRAYON 1.0 (M)	01 DD	A0470	MICRO INFORMÁTICA S/ MISTÉRIO	01 HD	A0366	DB PROC (FERRAMENTAS)	01 DD	A0513	BAT COM	01 DD		
A0403	ENCORE (SB)	02 HD	A0402	MANNQUIN (M)	02 HD	A0050	ORBITER (M)	04 DD	A0002	DISK BASE	01 DD	A0075	BOOT SYS	01 DD		
A0342	FISH 3	01 DD	A0160	PAINT SHOW	02 DD	A0250	PC-MENSCH (M)	01 HD	A0361	DISK CATALOGING PROGRAM 1.01	01 DD	A0041	CAROUSEL	01 DD		
A0339	FM SONG PLAYER (SB)	01 DD	A0007	PC ILLUSTRATOR	01 DD	A0109	PC HELP	02 DD	A0031	EXPRESS CHECK	01 DD	A0151	CLOCK	01 DD		
A0406	FINALE (SB)	02 HD	A0003	PROFESSIONAL CAM-CAD	01 DD	A0027	PROFESSIONAL PC	01 DD	A0010	PC DEAL	01 DD	A0154	COLOR DOS	01 DD		
A0410	FONTS FOR WINDOWS	02 HD	A0258	SHOW PARTNER (SB)	01 HD	A0486	SPELLER JONES	01 DD	A0030	PRIVATE BOOKKEEPER	01 DD	A0510	COM 2 EXE	01 DD		
A0595	GOLD WAVE	01 HD	A0104	TED 2D	04 DD	A0474	TALKING TEACHER FOR NUMBER	01 DD	A0262	PROFESSIONAL FILES	01 HD	A0509	COM TO EXE	01 DD		
A0615	GRAPHIC WORKSHOP	01 HD	A0193	TELAS # 1 (*.BMP) (M)	02 HD	A0475	THE ANIMATED ALPHABET (M)	01 HD	A0040	SOFT MIXI	01 DD	A0236	CONTROL ROOM (DT)	01 HD		
A0405	ICON-DO-IT	01 HD	A0575	TELAS # 2 (*.BMP) (M)	02 HD	S1636	TV COLOSSO (M)	01 HD	<b>Formatadores Especiais :</b>				A0368	DESK COMMANDO 1.32	01 DD	
A0314	ICON-HEAR-IT	01 HD	A0608	TELAS # 3 (*.BMP) (M)	02 HD	A0084	TYPING TUTOR II	01 DD	A0148	600 II	01 DD	A0365	DIRECTOR	01 DD		
A0132	ICON FOR WINDOWS	01 DD	A0573	TELAS # 1 (*.CDR) (M)	02 HD	<b>Progr. p/ Check-up do Micros :</b>				A0019	DISK MANAGER 4.30	01 DD	A0355	DISK NAVIGATOR	01 DD	
A0333	LIGHTNING FOR WINDOWS (M)	02 HD	A0178	TELAS # 1 (*.CIF) (M)	09 DD	A0493	AMI DIAG	01 DD	A0046	EASY FORMAT	02 DD	A0013	DOS TOOLS	01 DD		
A0371	MSC STEREO (SB)	02 HD	A0577	TELAS # 2 (*.CIF) (M)	08 HD	A0298	BENCH MARK 5.0	02 DD	A0063	FD-READ	01 DD	A0092	DOS UTILITIES	01 DD		
A0318	MASTER TRAX PRO (SB)	01 HD	A0174	TELAS # 1 (*.PCD) (M)	04 DD	A0023	CHECKIT	03 DD	A0332	FD-READ 1.88	01 DD	A0071	DRIVERCHK & ALIGH	01 DD		
A0429	MIDI 2 MOD FOR WINDOWS (SB)	01 HD	A0585	TELAS # 2 (*.PCD) (M)	06 HD	A0155	DEL	01 DD	A0068	FORMAT MASTER & COPY MASTER	01 DD	A0514	EASY DOS COMMANDER 1.5	01 DD		
A0212	MIDI COLLECTION # 1	03 HD	A0187	TELAS PORNÓ # 1 (M)	06 HD	A0499	IDE - IDENTIFICATION UTILITY	01 DD	A0065	MAXI-FORMAT	01 DD	A0131	FOGOS	01 DD		
A0215	MIDI COLLECTION # 2	04 HD	A0526	TELAS PORNÓ # 2 (M)	06 HD	A0081	Q.A. PLUS - SISTEM PERFORMANCE	01 DD	<b>Copiadores de Disquetes :</b>				A0028	FORM TOOLS 2.1	01 DD	
A0329	MIDI SEQUENCER (SB)	01 DD	A0103	THE DRAW 4.30	01 DD	A0034	TESTE DE EQUIPAMENTO	01 DD	A0032	DISK DUPE PRO 3.30	01 DD	A0327	CLANCE DOS SHELL (M)	01 DD		
A0408	MIDI SOFT STUDIO (SB)	01 HD	A0323	TURBO DESIGNER	01 DD	<b>Programas Astrológicos :</b>				A0119	HARD DISK UTILITY	01 DD	A0139	HYPER DISK	02 DD	
A0157	MOD-PLAY FOR WINDOWS	01 DD	A0100	VGA PHOTOS	02 DD	A0308	ASTRO	03 DD	A0267	DISK DUPE PRO 4.01	01 DD	A0128	LISTADOR DE DIRETÓRIO	01 DD		
A0343	MOUNTAIN FRACTAL	01 DD	<b>Programas e Editores Musicais :</b>				A0315	ASTROLOGICAL FORTUNE	01 DD	A0466	DISK DUPE PRO 6.00	01 DD	A0141	MICROCAP	01 DD	
A0330	MORE ICO	01 DD	A0214	BAND IN THE BOX (SB)	01 HD	A0287	ASTROMÁTICA	01 DD	A0511	DISKDUPE PRO 7.10	01 DD	A0506	MOUSE CONFIGURATIONS	01 DD		
A0370	MORE WAVES I	05 DD	A0439	BLASTER MASTER ASP 5.7 (SB)	01 HD	A0302	ASTROLOGY 94	01 DD	A0362	DCOPY MENU MATHC	01 DD	A0325	MOUSE TOOLS	01 DD		
A0384	MORE WAVES II	06 DD	A0079	COMPOSER	01 DD	A0080	SKY GLOBE	01 DD	A0129	LOCKSMITH PC	01 DD	A0133	PC ORGANIZE	01 DD		
A0351	MORTGAGE CALC	01 DD	A0542	DUAL MODULE PLAYER /32 v. 2.90	01 HD	A0011	MAGIAS	01 DD	A0085	VGA COPY (TAMBÉM P/ CGA)	01 DD	A0393	PS POOL (DT) (2 MC)	01 DD		
A0349	MOVE FOR WINDOWS	01 DD	A0086	J.M. PLAYER (M) (SB)	01 HD	A0468	ZOD 1.95	01 DD	A0426	VGA COPY PRO 5.0 (M)	01 HD	A0087	RECONFIG	01 DD		
A0261	MUSICS FOR WINDOWS (SB)	01 HD	A0231	KING MOD 1.0 (SB)	01 HD	<b>Programas Lotéricos :</b>				A0434	VGA COPY PRO 5.18 (M)	01 HD	A0256	SVGA UTILITY (M)	01 HD	
A0593	MUZIKA 2.0 (SB)	01 HD	A0257	LYRA (SB)	01 HD	A0009	LOTTO FEVER	01 DD	A0468	VGA-COPY PRO 6.01	01 HD	A0422	XT UTILITIES (DT)	01 DD		
A0612	NEW SCREENS SAVERS	02 HD	A0541	MOD EDIT 3.01	01 HD	A0012	LOTTO PROPHET	01 DD	A0015	XENOCOPY	01 DD	A0515	ZIP 2 EXE	01 DD		
A0344	NIS FILE FINDER	01 DD	A0054	MOD-PLAY	01 DD	A0016	POLLIT	01 DD	<b>Agendas e Calendários :</b>				<b>Emuladores e Compiladores :</b>			
A0345	NO MORE DOS	01 DD	A0202	MOD-PLAY II	01 HD	<b>Editores de Etiquetas :</b>				A0277	ACTIVE LIFE	02 DD	A0090	AMICA EMULATOR (M)	01 DD	
A0255	PK ZIP FOR WINDOWS	01 HD	A0211	MONOLOG (SB)	01 HD	A0306	BARCODE	01 DD	A0282	AGENDA 1.2	01 DD	A0304	AVMAC 2-80	01 DD		
A0377	PASSPORT MUSIC (SB)	02 HD	A0096	MUSICAL	01 DD	A0093	DISK LABEL GENERATOR 4.20	01 DD	A0283	AGENDA ELETRÔNICA	01 DD	A0502	BASIC 1.10	01 DD		
A0614	PICTURE MAN 1.55	01 HD	A0544	MÚSICAS (*.CMF)	01 HD	A0026	DISK MANAGER LABELS	01 DD	A0126	AGENDA TELEFÔNICA	01 DD	A0494	EMUL X87 1.01	01 DD		
A0516	PLAYBOY DIGITAL FOR WINDOWS	02 HD	A0543	MÚSICAS (*.WRK)	01 HD	A0014	ET MASTER	01 DD	A0286	AMPLE NOTICE	01 DD	A0152	FRANKE 387 (3)	01 DD		
A0203	POWER TOOLS	01 HD	A0548	MÚSICAS # 1 (*.MOD)	05 HD	A0156	EDITOR DE ETIQUETAS	01 DD	<b>Destruidores de Jogos :</b>				A0415	GENESIS 2.1	01 DD	
A0317	RF FLOW	01 DD	A0553	MÚSICAS # 2 (*.MOD)	05 HD	A0125	FANCY LABELS	01 DD	A0360	DAP 1.0 V. 56	01 DD	A0033	MICRO ASSEMBLER	01 DD		
A0352	RESCAUSE	01 DD	A0558	MÚSICAS # 3 (*.MOD)	05 HD	A0125	FANCY LABELS	01 DD	A0044	DAP 1.1 V. 147	01 DD	A0490	MSX EMULATOR	01 DD		
A0589	RUNTIME LIBRARY for V. BASIC	01 HD	A0563	MÚSICAS # 4 (*.MOD)	05 HD	A0056	LABELS PRO	02 DD	A0313	Q-387 (3)	01 DD	A0118	SPECTRUM EMULATOR (M)	01 DD		
A0416	SCREEN ANTIKS (M)	01 HD	A0568	MÚSICAS # 5 (*.MOD)	05 HD	A0049	LABELS UNLIMITED I	01 DD	A0520	LOCKSMITH PC (M)	01 HD	A0522	ZX SPECTRUM 128 EMULATOR	01 HD		
A0078	SOUND FOR WINDOWS	01 DD	A0245	MÚSICAS P/ BAND IN THE BOX	01 HD	A0263	LABELS UNLIMITED II	01 HD	A0399	NEVER LOCK 92	01 DD	<b>Editores de Placas Eletrônicas :</b>				
A0400	SOUND PRO FOR WINDOWS (SB)	01 HD	A0205	MÚSICAS P/ VISUAL COMPOSER	03 HD	A0006	MAIL MONSTER	01 DD	A0427	NEVER LOCK 93	01 DD	A0421	ELETRONIC WORKBENCH (M)	01 HD		
A0331	SOUND TOOL 2.6 (SB)	01 HD	A0260	MUSICIAN (SB)	01 HD	A0005	MIR LABEL	01 DD	A0512	NEVER LOCK 94	01 DD	A0162	SMART WORKS	03 DD		
A0232	SOUNDS # 1 (*.WAV)	01 HD	A0089	PLAY 4.10	01 DD	A0091	PICTURE LABELS 2.1	01 DD	<b>Agendas e Calendários :</b>				<b>Prog. Profiss. e p/ Escritório :</b>			
A0603	SOUNDS # 2 (*.WAV)	05 HD	A0088	PLAY YEAR (SB)	01 DD	A0017	SIST. DE ORGANZ. DE DISCOS	01 DD	A0274	ABILITY	02 DD	A0279	ADM. DE ESCOLAS E ACADEMIAS	01 DD		
A0597	SOUNDS # 3 (*.WAV)	06 HD	A0117	PYTHON MUSIC (SB) (M)	01 DD	<b>Auxiliares de Comunicação :</b>				A0282	AGENDA 1.2	01 DD	A0165	AGRICULTURAL	02 DD	
A0398	STAR TREK SOUND WAVES	01 HD	A0501	QUICK CD (SB) (CD-ROM)	01 HD	A0293	ASCI EXPRESS	01 DD	A0283	AGENDA ELETRÔNICA	01 DD	A0294	AS-EASYAS	02 DD		
A0328	SYNTH MANAGER (SB)	01 DD	A0259	SC FX (SB)	01 HD	A0037	BIT FAX S/R V. 3.04	01 DD	A0126	AGENDA TELEFÔNICA	01 DD	A0300	HILL POWER PLUS	02 DD		
A0391	TBAV 6.03	02 DD	A0390	SC FX UPDATE DRIVER (SB)	01 DD	A0395	BIT FAX S/R V. 3.09	02 DD	A0286	AMPLE NOTICE	01 DD	A0127	CHEX	01 DD		
A0397	TERMINATOR 2 SOUND WAVES	01 HD	A0144	SCOPTRAX	02 DD	A0394	BIT COM DELUXE V. 5.3	01 DD	<b>Destruidores de Jogos :</b>				A0448	CONTAS CORRIENTES	03 DD	
A0330	THE DRUMS 4.0 (SB)	01 HD	A0252	SEQUENCER PLUS GOLD (SB)	01 HD	A0036	BIT COM MODEM V. 6.0	01 DD	A0360	DAP 1.0 V. 56	01 DD	A0234	CONTROLE DE ESTOQUE I	01 DD		
A0348	THE MOON TOOC	01 DD	A0420	SONG WRIGHT III (SB)	01 DD	A0035	BIT FAX/BIT COM MODEM V. 3.07	01 DD	A0044	DAP 1.1 V. 147	01 DD	A0235	CONTROLE DE ESTOQUE II	01 DD		
A0594	THE MUSIC LIBRARIAN 2.0 (SB)	01 HD	A0233	SOUND BLASTER PRO - UTILITIES	01 HD	A0413	CARBON COPY PRO	02 DD	A0520	LOCKSMITH PC (M)	01 HD	A0455	DI-CONTAS	02 DD		
A0316	TIME FRAM	01 DD	A1000	SOUND BLASTER 16 - UTILITIES	05 HD	A0497	FAST WIRE 2.0	01 DD	A0399	NEVER LOCK 92	01 DD	A0133	EASY INVENTORY	01 DD		
A0239	TRAX 2.19 (SB)	02 HD	A0254	SOUNDS (*.SAM)	01 HD	A0498	LAP LINK 3.0	01 DD	A0399	NEVER LOCK 93	01 DD	A0138	ENVELOPE LASER	01 DD		
A0590	VIDEO FOR WINDOWS	01 HD	A0532	SOUNDS (*.SND)	08 HD	A0290	QUICK-LAN	01 DD	A0446	SCAN ANTI-VÍRUS V. 113	01 DD	A0124	ESTATISTIC CONSULT	01 DD		
A0340	WAVE AFTER WAVE (SB)	01 DD	A0545	SOUNDS (*.VOC)	03 HD	A0496	SOURCER	01 DD	A0524	SCAN ANTI-VÍRUS V. 116	01 HD	A0268	EXTOK 2.09	01 DD		
A0076	WAVE EDIT (SB)	01 DD	A0055	TETRA COMPOSER (SB)	03 DD	A0319	TELEMATE 3.10	01 HD	A0488	SCAN ANTI-VÍRUS V. 117	01 HD	A0358	IMPOSTO DE RENDA	01 DD		
A0322	WOOLDF FOR WINDOWS	01 DD	A0243	TRACK BLASTER 2.0 (SB)	01 HD	A0320	TELEX 3.12	01 DD	A0489	SCAN ANTI-VÍRUS V. 211	01 HD	A0121	PC PAYROLL	02 DD		
A0353	WIN RASE	01 DD	A0244	VISUAL COMPOSER (SB)	01 HD	A0495	THE MODEM DOCTORS	01 DD	A0525	SCAN ANTI-VÍRUS V. 216	01 HD	A0029	PROMTO 2.00	01 DD		
A0321	WIN FAX LITE	01 DD	A0418	VISUAL												



## Jogo Infantil em Visual Basic

*Monte este incrível jogo em VB, voltado para o público infantil*

*Suely Ramalho de Mello*

Sempre tive interesse por programas educativos, de preferência para o público infantil, pois sempre notei uma carência muito grande neste setor, apesar de hoje nos Estados Unidos serem lançados montes e mais montes de CD-ROMs nesta área. Mas as nossas crianças, principalmente as pequenas, não sabem ler instruções em Inglês, além disso um dos pontos mais necessários em sua educação, inicialmente, é justamente aprender a ler e escrever em sua própria língua: o português.

Além disso, as pessoas que desenvolvem alguma coisa comercialmente, não se interessam em desenvolver produtos voltados para o público infantil, seja porque não dá dinheiro (não estou tão certa disso, a prova é que nos EUA dá e muito!) ou por não terem muita inspiração em relação a isso. Bem, o fato é que eu tenho, e muita. A quantidade de programas educativos shareware que pego em minhas andanças pelas BBS's é boa. Testo isso tudo em sobrinhos e afilhados como cobaias nos meus experimentos, e o melhor disso tudo é que eles amam. Coloque um computador na frente de uma criança e veja os olhos dela brilharem. Agora coloque duas crianças, e espere a briga!!!

Finalmente, aliando minhas inspirações aos meus (ainda poucos) conhecimentos de Visual Basic, resolvi fazer um joguinho destinado ao meu tão querido público infantil. Esta versão está em fase inicial, mas já roda direitinho. Faltam algumas implementações para torná-lo mais agradável a este público tão exigente: musiquinhas, mais figuras (a versão que

uso em casajá possui 115 figuras diferentes, aqui vão algumas somente como exemplo, para não sobrecarregar o código-fonte apresentado pela revista), telas com animações que poderiam ser mostradas dependendo dos acertos, etc. Na realidade, aceito dicas e contribuições para o melhoramento do mesmo, que vocês podem enviar para a revista, ou enviar para o meu endereço Internet, Fido ou RBT (vejam no final).

Bem, vamos ao que interessa: o jogo. Este é destinado a crianças em início de aprendizado de leitura, crianças a partir do jardim II ou algo assim. De qualquer forma, vendo como o mesmo funciona vai dar para sentir que tipo de público se adequa ao mesmo.

A tela inicial do jogo (veja figura 1) contém uma figura, que é randomicamente selecionada de um grupo pré-definido, e uma espécie de teclado na tela, contendo todas as letras em ordem alfabética, onde a criança deverá selecionar a letra que inicia a palavra correspondente à figura apresentada. Para cada acerto, é somado um ponto no rótulo ao lado direito, embaixo. Para cada erro, é emitido um sinal sonoro. Ao final, a criança clica no botão Fim, que leva a uma "message box", informando a nota obtida, que é baseada na percentagem de acertos.

Na fase de design, tive muitas dúvidas e gostaria aqui de comentar algumas. Primeiramente, a seleção de figuras deve envolver um cuidado muito grande no sentido de eliminar as possíveis dúvidas quanto ao que é a figura e quanto aos diversos nomes que a mesma poderia assumir. Vou dar um exemplo: decidi deixar de fora a figura de um hambúrguer, pois poderia ser interpretada perfeitamente como sanduíche, que não



começa com a mesma letra. O desenho de um dragão, por exemplo, poderia ser mal interpretado por uma criança que está apenas começando a ler, bem como alguns outros objetos seriam desconhecidos para mesma, ou de nome difícil, como um estetoscópio, por exemplo. Outra delas é que uma criança tão pequena que ainda esteja aprendendo as primeiras letrinhas, pode não saber usar o computador, até mesmo o Windows. Desta forma ela poderá até saber como entrar no seu aplicativo, porém poderá se perder quando sua janela desaparecer por trás das outras. Talvez seja bom deixá-la maximizada, e somente não fiz isto ainda por pura preguiça (vou ter que realocar as letras e o local da figura, etc,etc.), mas pelo menos já deixei a janela sem botões minimizar e maximizar, usando as propriedades Maxbutton e Minbutton do Form setadas para False.

De qualquer forma, uma criança pequena certamente não ficará desassistida por um adulto quando estiver usando o computador. Outra: decidi usar ícones porque ocupam pouquíssimo espaço, porém a resolução pode ser melhorada usando um bitmap. Enquanto as figuras são poucas, tudo bem. De qualquer forma, a seleção de figuras ficará bem a cargo do programador, e não há problema algum em misturar ícones (.ico) e bitmaps (.bmp). Vou logo avisando que a seleção de figuras não é muito simples.

No meu caso vasculhei arquivos e mais arquivos de ícones shareware, alguns com mais de 3000 ícones de uma só vez. E o trabalho que deu, então, para visualizar os ícones de um em um e selecionar! Bom, a dica é usar um IconMaster, que permite visualizar arquivos de ícones de vários formatos (.ico, .iml, .exe, .dll, etc) e permite capturar e editar os ícones facilmente. Claro que não sou boa desenhista, deixo isto a cargo dos meus amigos programadores visuais, que são muito bons nisso.



Figura 1 - O formulário de entrada do jogo

Veja na listagem 1 as propriedades para os controles definidos no formulário de entrada. Alguns comentários relacionados ao mesmo:

-Foi usado um controle Imagem, ao invés do controle Picture, devido ao mesmo possuir a propriedade Stretch, que possibilita que a figura colocada no mesmo ocupe o espaço definido pelo tamanho do controle. Neste caso, configure a mesma para True.

-As letras, arrumadas na tela, fazem parte de um controle array de 26 elementos. Não esquecer que o primeiro elemento possui índice 0, e não 1. Além disso, deve-se posicionar as letras na tela em sua ordem alfabética, para evitar confusões. Por exemplo, a letra "A" deve ser a de índice 0, e ser a primeira do lado esquerdo superior, em seguida deve-se colocar a letra "B", que deve possuir índice 1, etc. Para evitar criar de um em um, você pode criar o primeiro e alterar suas propriedades. Para criar os outros, clique sobre o controle e dê Ctrl-C (copiar). Em seguida dê Ctrl-V (colar) e será perguntado se deseja criar um controle array. Responda sim. Arrume-o no seu lugar. A partir daí dê Ctrl-V e arrume, para quantos faltarem. Assim garante-se que as propriedades para o mesmo serão iguais, exceto as relacionadas com a posição dos mesmos.

-O controle rótulo(label) na esquerda inferior da tela serve apenas para mostrar a última letra selecionada. Isto é interessante quando foi clicada uma letra por engano, assim a criança verifica que a letra selecionada não é a que a mesma queria selecionar.

-O item de menu Sobre serve apenas para mostrar um formulário com informações sobre o desenvolvedor. Também foi colocado código para que, ao clicar sobre a figura, este formulário seja mostrado.

-Ao ser clicado o botão "Fim", é apresentada uma caixa de mensagem com a nota da criança, calculada com base nos acertos obtidos sobre o total de vezes que foi dado clique sobre uma letra, e somado às vezes em que simplesmente tenha sido dado clique no Botão "De Novo", sem selecionar letra. É com base nisto que foram criadas as variáveis Ja\_Clicou e Nao\_Clicou: A variável Ja\_Clicou serve para fazer com que seja dado somente um clique sobre uma letra, a cada vez que uma figura é apresentada. A variável Nao\_Clicou serve para contabilizar pontos no Total de vezes que é mostrada a figura, mesmo que não tenha sido selecionada letra.

-O comando On Error foi usado no procedimento em que a figura é mostrada, para evitar de ficar em branco quando não se encontra a figura. Isto é possível de acontecer, pois alguém pode remover um dos arquivos de ícones ou bitmaps usados.

-Para incluir mais figuras, deve-se modificar o valor atribuído à constante quantas\_figuras e incluir as figuras desejadas no procedimento Inicializa\_figuras.

Além do formulário de entrada, temos o Formulário Sobre, já mencionado. Veja na listagem 2 as propriedades para o mesmo e seus controles.



E por fim, confira na listagem 3 o código para todos os procedimentos criados para o Formulário frmFigLet, e na listagem 4 o código para todos os procedimentos do Formulário Sobre.

SUELY RAMALHO DE MELLO é Analista de Sistemas. Trabalha no suporte em ambiente UNIX e dá consultoria em Bancos de Dados. Programa em Algol, Progress e Visual Basic. Pode ser encontrada nos endereços:

- Internet: [suely.mello%netpe@ibase.org.br](mailto:suely.mello%netpe@ibase.org.br)

- Fidonet: 4:808/14

- RBT: 12:1280/5.

Listagem 1 - Propriedades dos Controles do Formulário de entrada frmFigLet

OBJETO	PROPRIEDADE	CONFIGURAÇÃO
Formulário	Name	frmFigLet
	Caption	"Figuras e Letras"
	BackColor	H00800000
	Height	6390
	Left	885
	MaxButton	0 - False
	MinButton	0 - False
	Top	375
	Width	7575
	Botão de Comando	Name
Caption		"Fim"
FontName		"MS Sans Serif"
FonsSize		13.5
Height		495
Left		4200
Top		5040
Width		1095
Botão de Comando	Name	cmdDeNovo
	Caption	"De Novo"
	FontName	"MS Sans Serif"
	FonsSize	13.5
	Height	495
	Left	2040
	Top	5040
	Width	1575
Rótulo	Name	LAB_Letra
	Alignment	2 - Center
	BackColor	H000000FF
	BorderStyle	1 - Fixed Single
	Caption	"A"
	FontBold	-1 - True
	FontName	"Arial"
	FontSize	19.5
	ForeColor	H0000FFFF
	Height	495
	Index	0
	Left	100
	Top	2400
	Width	495
	Caption	"B"
	Index	1
	Left	940
	Top	2400
	Caption	"C"
	Index	2
Left	1760	
Top	2400	
Caption	"D"	
Index	3	
Left	2620	
Top	2400	
Caption	"E"	
Index	4	
Left	3460	

Obs: Deve-se criar controles rótulos iguais aos acima, para cada letra do alfabeto, e com mesmo nome. O que irá mudar são as propriedades Caption, Index, Left e Top.

Caption	"B"
Index	1
Left	940
Top	2400
Caption	"C"
Index	2
Left	1760
Top	2400
Caption	"D"
Index	3
Left	2620
Top	2400
Caption	"E"
Index	4
Left	3460

Top	2400	
Caption	"F"	
Index	5	
Left	4300	
Top	2400	
Caption	"G"	
Index	6	
Left	5140	
Top	2400	
Caption	"H"	
Index	7	
Left	5980	
Top	2400	
Caption	"I"	
Index	8	
Left	6820	
Top	2400	
Caption	"J"	
Index	9	
Left	100	
Top	3300	
Caption	"L"	
Index	10	
Left	940	
Top	3300	
Caption	"M"	
Index	11	
Left	1780	
Top	3300	
Caption	"N"	
Index	12	
Left	2620	
Top	3300	
Caption	"O"	
Index	13	
Left	3460	
Top	3300	
Caption	"P"	
Index	14	
Left	4300	
Top	3300	
Caption	"Q"	
Index	15	
Left	5140	
Top	3300	
Caption	"R"	
Index	16	
Left	5980	
Top	3300	
Caption	"S"	
Index	17	
Left	6820	
Top	3300	
Caption	"T"	
Index	18	
Left	1780	
Top	4400	
Caption	"U"	
Index	19	
Left	2620	
Top	4400	
Caption	"V"	
Index	20	
Left	3460	
Top	4400	
Caption	"X"	
Index	21	
Left	4300	
Top	4400	
Caption	"Z"	
Index	22	
Left	5140	
Top	4400	
Rótulo	Name	lblAcerto
	Alignment	2 - Center
	BackColor	H00FF0000
	BackStyle	0 - Transparent



# FASTGAME

**JOGOS PARA PC. DIVERSAO INFINITA  
PARA OS GAME-MANIACOS. ENJOY !!!**

**Pedidos:** Relacione o nomes dos jogos escolhidos e some o número de discos, que deverá ser multiplicado pelo valor conforme tabela abaixo. Depois, acrescente ao total R\$ 3,00 (três reais) a cada 15 discos. Envie cheque cruzado e nominal a Ivan Brandão Machado, para caixa postal 43042 - cep 04198-970 Sao Paulo/SP

Se preferir, faça depósito no Banco Real agência 0004 c/c 5712298 SP/SP, em nome de Maria Augusta e/ou Ivan B. Machado. Não esqueça de nos enviar o comprovante do depósito.

**(011) 947-2796**

## RECEM CHEGADOS

04 3DBORY  
01 A320 AIRBUS  
02 A BELA E A FERA  
03 ALADDIN  
01 ALIEN BREED  
09 ALONE IN THE DARK 2  
05 AL-QADIM  
10 ARENA  
01 BEAT OF THE HOUSE  
06 BENEATH STEEL SKY  
01 BLACK THORNE  
02 BREAK TRHU (WIND)  
02 BRIX  
01 BRUTAL SPORTS  
08 DRAGON SPHERE  
01 ELITE 2 - FRONTIER  
01 EMPIRE SOCCER  
02 EPIC PINBALL 3  
01 FLIX MIX  
02 FURY OF THE FURIES  
05 FRIENDS OF GLORY  
03 GLOBINS 3  
04 GREAT NAV. BATTLES 2  
01 HOCUS POCUS  
06 HEIMDALLO  
10 INCA 2  
02 INDY CAR RAC. TRACK  
03 JAZZ JACK RABBIT  
02 LADY LOVE 2  
08 LANDS OF LORE  
06 LITIL DIVIL  
05 LOAD RUNNER (WIND)  
08 METAL LACE  
08 MORTAL KOMBAT 2  
06 NASCAR RACING (486)  
04 NHL HOCKEY  
01 PINBALL 2000  
05 ONE MUST FALL 2097  
03 RAPTOR - CALLSHADOW  
03 REILEAO  
14 RISE OF THE ROBOTS  
06 ROCK'N SHAOLIN  
02 SEAL TEAM  
01 SENSIBLE SOCCER  
07 SEXY TV SHOW  
03 SPACE SIMULATOR  
08 STRIP POKER (WIN)  
02 STRIP POKER PRO  
03 STREET FIGTHER 2 TUR  
03 SURF NINJA  
01 SINDICATE - MISSIONS  
05 TERMINATOR 2 - CHESS  
05 TIE FIGTHER  
08 TFX TATICAL FIGTHER  
03 UFO ENEMY UNKNOW  
08 ULTIMA 8 - PAGAN  
01 VROOM  
06 QUARANTINE  
06 GLOBINS 3  
04 ARMORED FIRST  
02 DESERT STRIKE  
04 REACHES THE SKIES  
06 HERETIC FULL (486)  
09 SYSTEM SHOCK  
03 STRIP POKER (WIND)  
01 MICKEY'S MEMORY  
06 IN EXTREMIS  
01 ASTRO FIRE  
03 RISE OF THE TRIAF  
06 WING COMMANDER AR  
07 ROCK'N SHAOLIN  
02 WHACKI WHEELS  
06 IRON CROSS

## 01 CENTER COURT TENIS

07 PROJECT-X  
01 INDY C. RAC. PAINTER  
01 WOLF 3D X S.FIGHTER 2

## ACAO / AVENTURA

03 CANNONFOODER  
03 CORREDOR 7  
01 DRACULA  
04 ENTITY  
02 JONHY QUEST  
04 JURASSIC PARK  
01 MAQUINA MORTIFERA  
06 O ULTIMO GRANDE HEROI  
02 OSCAR  
01 PRE-HISTORIC 2  
05 ROBOCOP 3D  
03 SOCCER KID  
01 THE LOS VIKINGS  
06 THEME PARK  
03 TROLLS  
01 ZOOL 2  
LUTAS E BRIGAS  
01 BODY BLOW  
05 HOLLY FIGTHER  
08 METAL LACE  
03 MORTAL KOMBAT 100%  
01 MORTAL KOMBAT UPGRADE  
03 SANGO FIGTHER  
03 STREET FIGTHER 2 FULL  
03 SURF NINJAS  
04 SUPER FIGHT  
02 JOURNEY OF WEST  
ESPACIAIS  
01 B-WING - MISSION X-WING  
06 DELTA V  
05 DESTINATION MARS  
03 EARTH INVASION  
01 GALACTIX NEW VERSION  
10 INCA II  
01 NIGHT RAID  
04 RAPTOR  
01 SOLAR WINDS  
11 STAR TRECK J. RITES  
05 TIE FIGTHER  
07 OUT POST  
03 UFO  
05 X-WING  
ESPORTES  
02 TREE POINT BASKETBALL  
01 EMPIRE SOCCER  
03 FIFA SOCCER  
01 GOAL  
01 LIVERPOOL  
01 LOTHAR MATEUS  
04 NHL HOCKEY  
01 SENSIBLE SOCCER  
05 WAYNE HOCKEY 3  
02 WINTER OLIMPICS 94  
02 WORLD CUP SOCCER 94  
DOOM  
04 DOOM  
05 DOOM 2  
01 COMIC SOUNDS FOR DOOM  
01 DANTES GATES FOR DOOM  
06 DOOM ALIEN  
01 DOOM DOMINATOR LEVEL  
03 DOOM WAD 1 - 60 FASES  
03 DOOM WAD 2 - 64 FASES  
03 DOOM WAD 3 - 34 FASES  
03 DOOM WAD 4 - 56 FASES  
03 DOOM WAD 5 - 51 FASES  
03 DOOM WAD 6 - 73 FASES  
01 DOOM MAP EDITOR

## CORRIDAS

04 CAR & DRIVER  
06 CYBER RACE  
03 INDY CAR RACE  
01 LOTUS ULTIMATE CHALLENGE  
02 NIGEL MANSELL  
06 RALLY  
03 SPEED RACER  
03 WORLD CIRCUIT  
01 WORLD CIRCUIT- UP/MODEM  
ADVENTURES E RPG  
08 ARENA  
06 BENEATH A STEEL SKY  
03 BEVERLY HILLS BILIES  
04 BLOODNET  
03 BURN TIME  
05 DARK SUN  
06 DAUGHTER OF SERPENT  
02 DINO PARK  
04 DISCIPLES OF STEEL  
04 DUNGEON HACK  
05 ETERNAM  
04 FANTASY EMPIRES  
11 GABRIEL NIGHT  
02 HEXX  
07 KRONOLOG  
02 LA LAW  
08 LANDS OF LORE  
06 LEISURE SUIT LARRY 6  
04 MASTER OF ORION  
12 POLICE QUEST 4  
09 QUEST FOR GLORY 4  
07 RAGS TO RICHES  
12 RETURN TO ZORK  
07 SAM & MAX  
03 STAR LORD  
08 ULTIMA 8 - PAGAN  
03 ULTIMA 8 - KIT DE VOZES  
SIMULADORES  
04 1942: THE PACIFIC AIR WAR  
08 BLUE FORCE  
11 COMANCHE ENHANCED  
02 DETROIT  
04 DISCOVERIES OF DEEP  
03 EVASIVE ACTION  
04 F-14 FLEET DEFENDER  
03 LUNAR COMMAND  
09 PACIFIC STRIKER  
03 RAIL ROAD TYCON DELUXE  
02 SIM CITY 2000  
02 SIM FARM  
02 SIM HEALTH  
08 STRIKE COMMANDER  
08 TFX  
06 THE HORDE  
07 UNNATURAL SELECTION  
XADREZ / CARTAS  
04 100 GAMES FOR WINDOWS  
01 BICYCLE EDITION  
03 CHESS MASTER 4000  
02 GRAND MASTER CHESS  
06 KASPAROV'S GAMBIT  
04 LUCKY CASSINO  
01 PC BINGO (CGA)  
12 STAR WARS CHESS

## FASTGAME VIP

SEJA SÓCIO DA FASTGAME E DESFRUTE DE TODAS AS VANTAGENS, EXCLUSIVAS DOS CLIENTES VIP. VOCÊ PAGA UMA UMA TAXA DE R\$ 30,00 (TRINTA REAIS), VALIDA POR TRÊS MESES E TEM DESCONTOS EXCELENTES EM CADA CÓPIA DE DISCO (VEJA TABELA VIP ABAIXO).  
ALEM DISSO, RECEBE UMA ASSINATURA TRIMESTRAL GRATIS NA ATENDBBS, UMA BBS EXCLUSIVA AOS CLIENTES, COM CENTENAS DE PROGRAMAS (PRINCIPALMENTE JOGOS) PRA VOCÊ PEGAR INTEIRAMENTE GRATIS. NÃO DEIXE PRA DEPOIS, SEJA SÓCIO DA FASTGAME!!!

## PROMOCAO

Caso não queira ser nosso sócio também lhe ofereceremos vantagens: a cada cinco discos você ganha 500 kb em games para baixar na ATENDBBS. Tudo gratuitamente. Quanto mais comprar mais kbytes vai ganhar!!! Faça já o seu pedido e desfrute de regalias que só a FASTGAME pode oferecer !!!

### TABELA DE PRECOS NORMAL

(DISCO INCLUSO)  
5 1/4 HD R\$ 2,00  
3 1/2 HD R\$ 3,00  
TAXA DE CORREIO  
R\$ 3,00 A CADA 15  
DISCOS.  
SEDEX: CONSULTE

### TABELA DE PRECOS VIP

(DISCO INCLUSO)  
5 1/4 HD R\$ 1,30  
3 1/2 HD R\$ 2,00  
TAXA DE CORREIO:  
CLIENTE VIP ESTA  
ISENTO  
SEDEX: CONSULTE

## HARDWARES

FAX/MODEM US ROBOTICS  
KIT MULTIMEDIA  
PLACAS DE REDE  
MEMORIAS  
WINCHESTERS

COMPRA E VENDA DE MICROS  
USADOS 386/486/PENTIUM



```

Caption      "Qual é a letra?"
FontBold    -1 - True
FontName    Arial
FontSize    15
ForeColor   H0000FFFF
Height      495
Left        1320
Top         0
Width       4335
Rótulo Name    lblLetra
Alignment   2 - Center
BackColor   H00FF00FF
FontBold    -1 - True
FontName    Arial
FontSize    30
ForeColor   H00FF0000
Height      735
Left        360
Top         4800
Width       735
Imagem Name    imgFigura
BorderStyle 1 - Fixed Single
Height      1695
Left        2520
Picture     c:\vb\icons\industry\plane.ico
Stretch     -1 - True
Top         480
Width       1995
Rótulo Name    lblMostraPontos
Alignment   2 - Center
BackColor   H0000FFFF
BorderStyle 1 - Fixed Single
Caption     "0"
FontBold    -1 - True
FontName    "Arial"
FontSize    30
ForeColor   H00000000
Height      720
Left        6300
Top         4800
Width       850
Rótulo Name    lblPontos
BackColor   H00FF0000
BackStyle   0 - Transparent
Caption     "Pontos:"
FontBold    -1 - True
FontName    "Arial"
FontSize    12
ForeColor   H0000FFFF
Height      375
Left        5880
Top         4320
Width       1455
Menu Name    mnuSobre
Caption     "&Sobre"

```

Listagem 2 - Propriedades dos controles do Formulário Sobre

```

Formulário Name    Sobre
BackColor   H00FFFF80
BorderStyle 3 - Fixed Double
Caption     "Sobre"
ControlBox  0 - False
FontBold    -1 - True
FontItalic  -1 - True
Height      3405
Left        915
MaxButton   0 - False
MinButton   0 - False
Top         1545
Width       5310
Timer Name    Temporiz1
Interval    2000
Left        600
Top         2400

```

```

Botão de Comando Name    Comand01
Caption         "OK"
Height         375
Left          2040
Top           2400
Width         1095
Rótulo Name    Rotulo5
BackColor      H00FFFF80
Caption        "InfoSchool"
ForeColor      H00000000
Height         255
Left          600
Top           1680
Width         3975
Imagem Name    Imagem2
Height         480
Left          4420
Picture       c:\vb\icons\misc\face03.ico
Top           2400
Width         480
Imagem Name    Imagem1
Height         480
Left          3600
Picture       c:\vb\icons\misc\face02.ico
Top           2400
Width         480
Linha Name    Linha1
X1            480
X2            4680
Y1            1440
Y2            1440
Rótulo Name    Rotulo1
Alignment      2 - Center
BackColor      H00FFFF80
Caption        "Figuras e
                Letras"
FontSize       18
ForeColor      H00C00000
Height         420
Left          0
Top           720
Width         5205
Rótulo Name    Rotulo4
Alignment      2 - Center
BackColor      H00FFFF80
Caption        "By Suely Ramalho
                de Mello"
Height         255
Left          120
Top           1920
Width         4935

```

Listagem 3 - Código-fonte referente ao Formulário frmFigLet

Seção de Declarações Gerais

```

Option Explicit
'Declaracao MB_OK para botao OK da message
box apresentada
'na saida do programa
Const MB_OK = 0

Const Diretorio = "c:\figlet\"
'esta constante deverá ser alterada sempre
que se inclui/excluir figuras no contexto
Const quantas_figuras = 31
Dim Shared c_letra(quantas_figuras) As String
Dim Shared fig(quantas_figuras) As String
Dim Shared Inteiro As Integer
Dim Shared pontos As Integer
Dim Shared Total_pontos As Integer
'variavel que indica ja ter sido dado clique
em uma letra,

```



```
'e portanto não deixará dar novamente.
Somente quando mudar
'a figura é que será reinicializada
Dim Ja_Clicou As Integer
'Variável que indica que foi clicado o Botão
"De Novo" sem
'ter clicado em uma letra
Dim Nao_Clicou As Integer
```

Procedimento para inicialização das figuras

```
Sub Inicializa_Figura ()
Dim i As Integer
Randomize
For i = 1 To quantas_figuras
Select Case i
Case 1, 21
c_letra(i) = "A"
Case 2
c_letra(i) = "B"
Case 3, 27
c_letra(i) = "C"
Case 4, 24
c_letra(i) = "D"
Case 5
c_letra(i) = "F"
Case 6
c_letra(i) = "G"
Case 7
c_letra(i) = "H"
Case 8
c_letra(i) = "J"
Case 9
c_letra(i) = "L"
Case 10
c_letra(i) = "M"
Case 11, 31
c_letra(i) = "N"
Case 12, 30
c_letra(i) = "O"
Case 13
c_letra(i) = "P"
Case 14
c_letra(i) = "R"
Case 15, 28 To 29
c_letra(i) = "S"
Case 16, 22, 25
c_letra(i) = "T"
Case 17, 23
c_letra(i) = "U"
Case 18
c_letra(i) = "V"
Case 19
c_letra(i) = "X"
Case 20
c_letra(i) = "Z"
Case 26
c_letra(i) = "Q"
End Select
Next
fig(1) = Diretorio + "aviao.ico"
fig(2) = Diretorio + "bycicle.ico"
fig(3) = Diretorio + "cachorro.ico"
fig(4) = Diretorio + "dados.ico"
fig(5) = Diretorio + "foguetes.ico"
fig(6) = Diretorio + "garfo.ico"
fig(7) = Diretorio + "helicopt.ico"
fig(8) = Diretorio + "jornal.ico"
fig(9) = Diretorio + "lampada.ico"
fig(10) = Diretorio + "martelo.ico"
fig(11) = Diretorio + "nuvem.ico"
fig(12) = Diretorio + "orelha.ico"
fig(13) = Diretorio + "peixe.ico"
fig(14) = Diretorio + "relogio.ico"
fig(15) = Diretorio + "sol.ico"
fig(16) = Diretorio + "telefone.ico"
fig(17) = Diretorio + "urso.ico"
fig(18) = Diretorio + "vela.ico"
```

```
fig(19) = Diretorio + "xicara.ico"
fig(20) = Diretorio + "zebra.ico"
fig(21) = Diretorio + "arvore.ico"
fig(22) = Diretorio + "tesoura.ico"
fig(23) = Diretorio + "um.ico"
fig(24) = Diretorio + "dois.ico"
fig(25) = Diretorio + "tres.ico"
fig(26) = Diretorio + "quatro.ico"
fig(27) = Diretorio + "cinco.ico"
fig(28) = Diretorio + "seis.ico"
fig(29) = Diretorio + "sete.ico"
fig(30) = Diretorio + "oito.ico"
fig(31) = Diretorio + "nove.ico"
End Sub
```

Procedimento para apresentar a figura na tela

```
Sub Mostra_Figura ()
'O comando abaixo faz com que, no caso de
erro, o programa
'vã para o proximo comando. Ai pode-se
usar o comando If Err
'(ver lah embaixo) para fazer o tratamento
do erro
On Error Resume Next
Randomize
Inteiro = Int(quantas_figuras * Rnd + 1)
imgFigura.Picture =
LoadPicture(fig(Inteiro))
If Err Then
imgFigura.Picture = LoadPicture(fig(1))
Inteiro = 1 'Porque vou usar inteiro para
ver se acertou a letra
End If
Nao_Clicou = 1
Ja_Clicou = 0
End Sub
```

Procedimento para verificar se a letra selecionada é a certa

```
Sub Ve_se_acertou (indice_letra As Integer)
If c_letra(Inteiro) =
Lab_Letra(indice_letra).Caption Then
pontos = pontos + 1
lblMostraPontos.Caption = Str$(pontos)
Else
Beep
End If
Total_pontos = Total_pontos + 1
End Sub
```

Código para eventos dos controles

```
Sub cmdDeNovo_Click ()
If Nao_Clicou = 1 Then
Total_pontos = Total_pontos + 1
End If
Randomize
Mostra_Figura
End Sub
Sub cmdFim_Click ()
'Saida do programa
'se na última tentativa (clicando o botão
De Novo) não
'houve clique em letra, deve-se somar um
ponto ao
'total de pontos
If Nao_Clicou = 1 Then
Total_pontos = Total_pontos + 1
End If
If Total_pontos = 0 Then
Total_pontos = 1
End If
pontos = Int((pontos / Total_pontos) * 10)
```



```

MsgBox "Nota: " + Str$(pontos), MB_OK,
"Encerrar"
Unload FrmFiglet
End Sub

```

```

Sub Form_Load ()
'Inicializa a variavel
Ja_Clicou = 0
Inicializa_Figura
Mostra_Figura
End Sub

```

```

Sub imgFigura_Click ()
'Exibe a caixa de dialogo Sobre
Sobre.Rotulo1.Caption = "Figuras e Letras"
Sobre.Show
End Sub

```

```

Sub LAB_LETRA_Click (Index As Integer)
If Ja_Clicou = 1 Then
Exit Sub
End If
lblLetra.Caption = Lab_Letra(Index).Caption
Ve_se_acertou (Index)
Nao_Clicou = 0
Ja_Clicou = 1
End Sub

```

```

Sub mnuSobre_Click ()
'Exibe a caixa de dialogo Sobre
Sobre.Rotulo1.Caption = "Figuras e Letras"
Sobre.Show
End Sub

```

```

Sub Comandol_Click ()
'Cancela o formulario Sobre
Unload Sobre
End Sub

Sub Form_Load ()
'Centraliza o formulario
Left = (Screen.Width - Width) / 2
Top = (Screen.Height - Height) / 2

```

```

'Posiciona as duas faces
Imagem1.Left = 760
Imagem1.Top = 840
Imagem2.Left = 760
Imagem2.Top = 840

```

```

'Torna visivel a primeira face
Imagem1.ZOrder
End Sub

```

```

Sub Temporiz1_Timer ()
'Pisca
If Temporiz1.Interval <> 200 Then
Temporiz1.Interval = 200
Imagem2.ZOrder
'Desfaz o olho "piscado"
Else
Temporiz1.Interval = 5000
Imagem2.ZOrder 1
Imagem1.ZOrder
End If
End Sub

```

Listagem 4 - Código-fonte referente ao Formulário Sobre

Código para eventos dos controles

# RAISFER SHAREHOUSE - BELO HORIZONTE

## A PRIMEIRA SHAREWARE DAS GERAIS

- A PRIMEIRA EM QUALIDADE
- SOLICITE CATÁLOGO GRATUITO
- ATENDEMOS ATÉ AS 24:00 HORAS
- PAGUE SOMENTE QUANDO RECEBER
- APÓS AS 21:00 HORAS LIGUE A COBRAR
- USAMOS SOMENTE VERBATIM IMPORTADOS
- REMETEMOS SEU PEDIDO EM MENOS DE 24HS
- LANÇAMENTO SIMULTÂNEO COM EUROPA E USA

**FAÇA JÁ O SEU PEDIDO !**

**031-496-6840**

AV. XANGRI-LA, 75 - C125 - BRAÚNAS

BELO HORIZONTE - MG

CEP: 31.365-640

**PREÇO POR DISCO (INCLUSO)**

5.1/4 DD 360 R\$ 1,60  
5.1/4 HD 1.2 R\$ 2,30  
5.1/4 HD 1.4 R\$ 2,50  
3.1/2 HD 1.4 R\$ 3,00

**LANÇAMENTOS**

MACHIAVELLI - THE PRINCE	04/HD
VOYAGES OF DISCOVERY	02/HD
NERVES OF STEEL	03/HD
SIMCITY 2000 URBAN RENEWAL	02/HD
STALINGRAD	03/HD
BRETT HULL HOCKEY 95	04/HD
ACTION SOCCER	06/HD
ENTOMBED FOR WINDOWS	05/HD
FLIGHT SIMULATOR 5.1	04/HD
MAGIC CARPET	05/HD
METALTECH ADD ON MISSION	03/HD
PANZER GENERAL	05/HD
PSYCHO PINBALL	05/HD
STRIP BLACKJACK III	04/HD
EXTRACTOR	02/HD
CHESS BASE 4.0	11/HD
VIRTUAL POOL	08/HD

**CD ROM TITLES**

ALONE IN THE DARK III  
BIOFORGE BY ORIGIN  
RELENTLESS  
SHADOWS OF CAIRN  
WINGS OF GLORY  
RALLY CHAMPIONSHIP  
INFERNO  
MORTAL KOMBAT II  
NOVA STORM  
DRAGONS LORE  
DARK FORCES  
FULL THROTTLE

ONE MUST FALL 2097	05/HD
X-COM II TERROR FROM DEEP	04/HD
THE FORTRESS OF DR RADIAKI	07/HD
PYROTECNICA	05/HD
RISE OF THE TRIAD	05/HD
ELITE III - FIRST ENCOUNTERS	03/HD
MORTAL KOMBAT II	08/HD
TIE FIGHTER - MISSION I	02/HD
JUNGLE STRIKE	03/HD
BC RACERS	02/HD
EIGHT BALL DE LUXE II	07/HD
ATARI 2600 ACTION PACK	03/HD
PINBALL FANTASIES DE LUXE	03/HD
DISCWORLD	15/HD
INORDINATE DESIRE	05/HD
POWER DRIVE	02/HD
TRANSPORT TYCOON WORLD ED	01/HD
DOOM SCREEN SAVER	04/HD
1830 RAILROADS AND ROBBERS	04/HD
HERETIC	04/HD
FIGHTER WING	07/HD
COLONIZATION	03/HD
OPERATION BODY COUNT	03/HD
NASCAR RACING - SVGA	05/HD
VIRTUOSO	07/HD
DESCENT	05/HD
GREAT NAVAL BATTLES III	04/HD
QUARANTINE	05/HD
BATTLE BUGS	03/HD
BUREAU 13	06/HD
KA 50 HOKUM	04/HD
INNOCENT II - PROVEN GUILTY	06/HD
HIGH SEAS TRADER	04/HD
SIMTOWER	03/HD
ALIEN BREED II TOWER ASSAULT	02/HD
LEMMINGS 3D	04/HD
LUNAR COMMAND II	06/HD

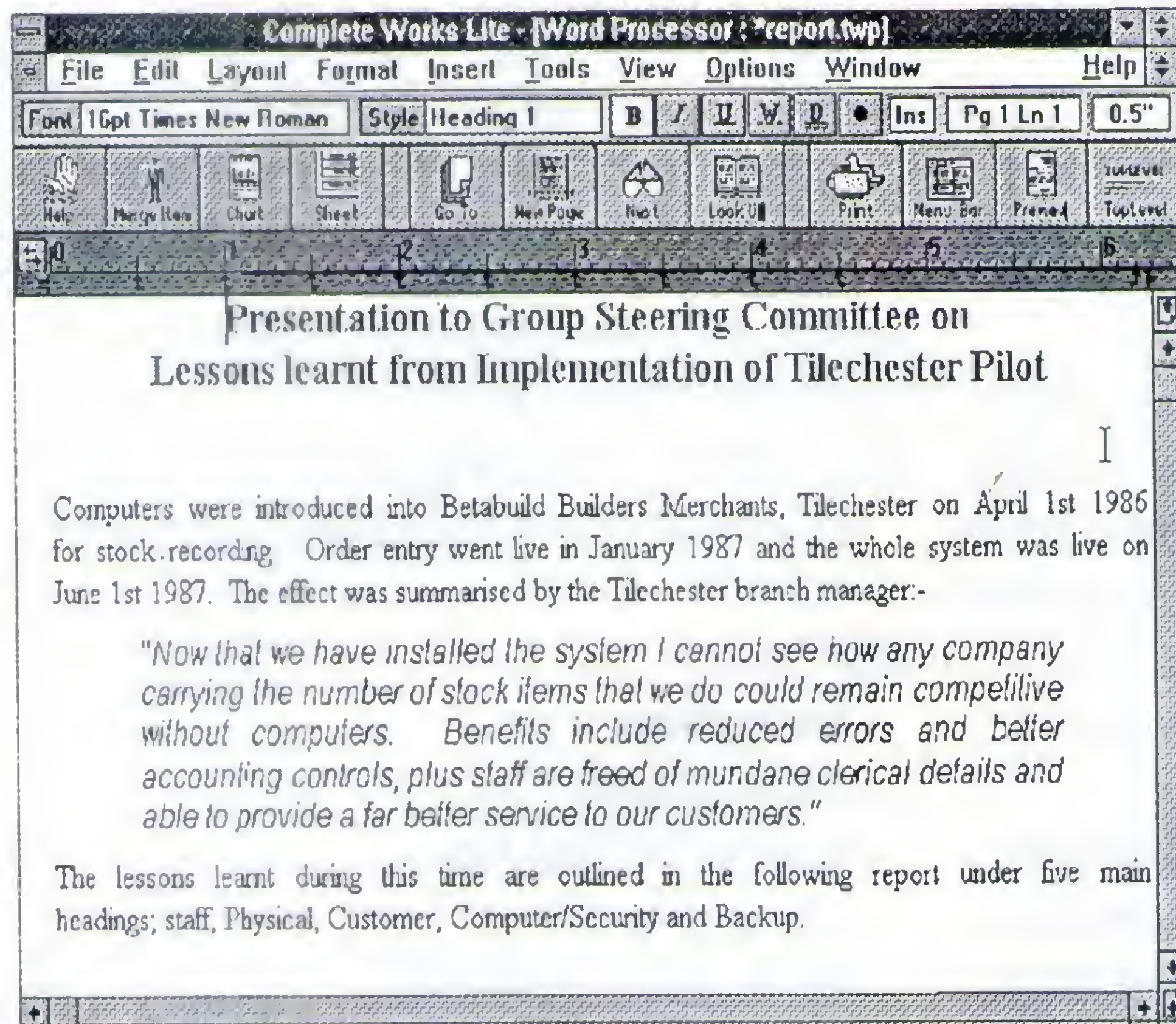
E MUITO MAIS PARA VOCÊ !



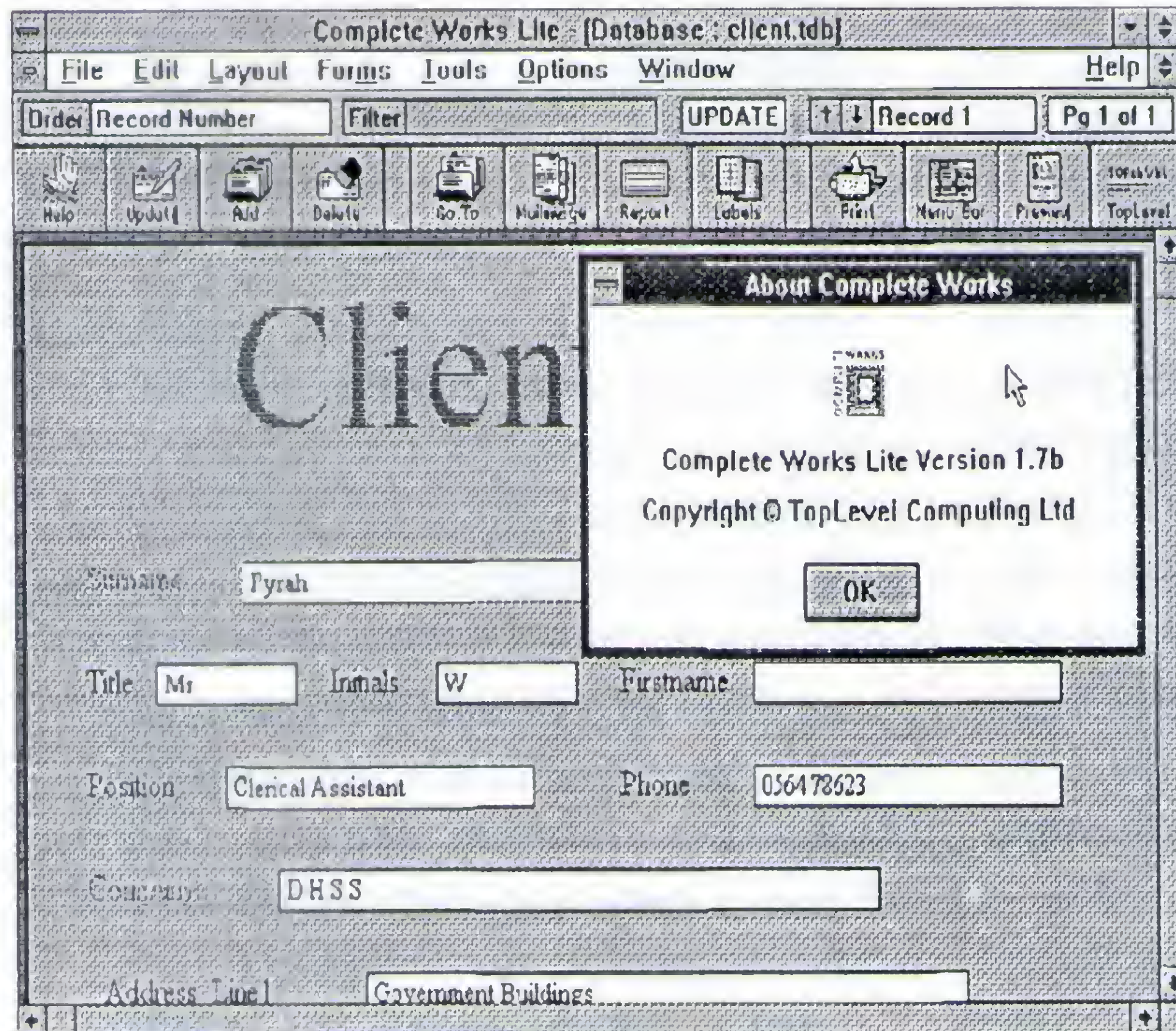
# MICRO EMPRESA

O SOFTWARE QUE VOCÊ SONHAVA PARA FAZER TUDO AQUILO QUE SUA EMPRESA PRECISA, POR UM PREÇO INACREDITÁVEL!

# COMPLETE WORKS FOR WINDOWS

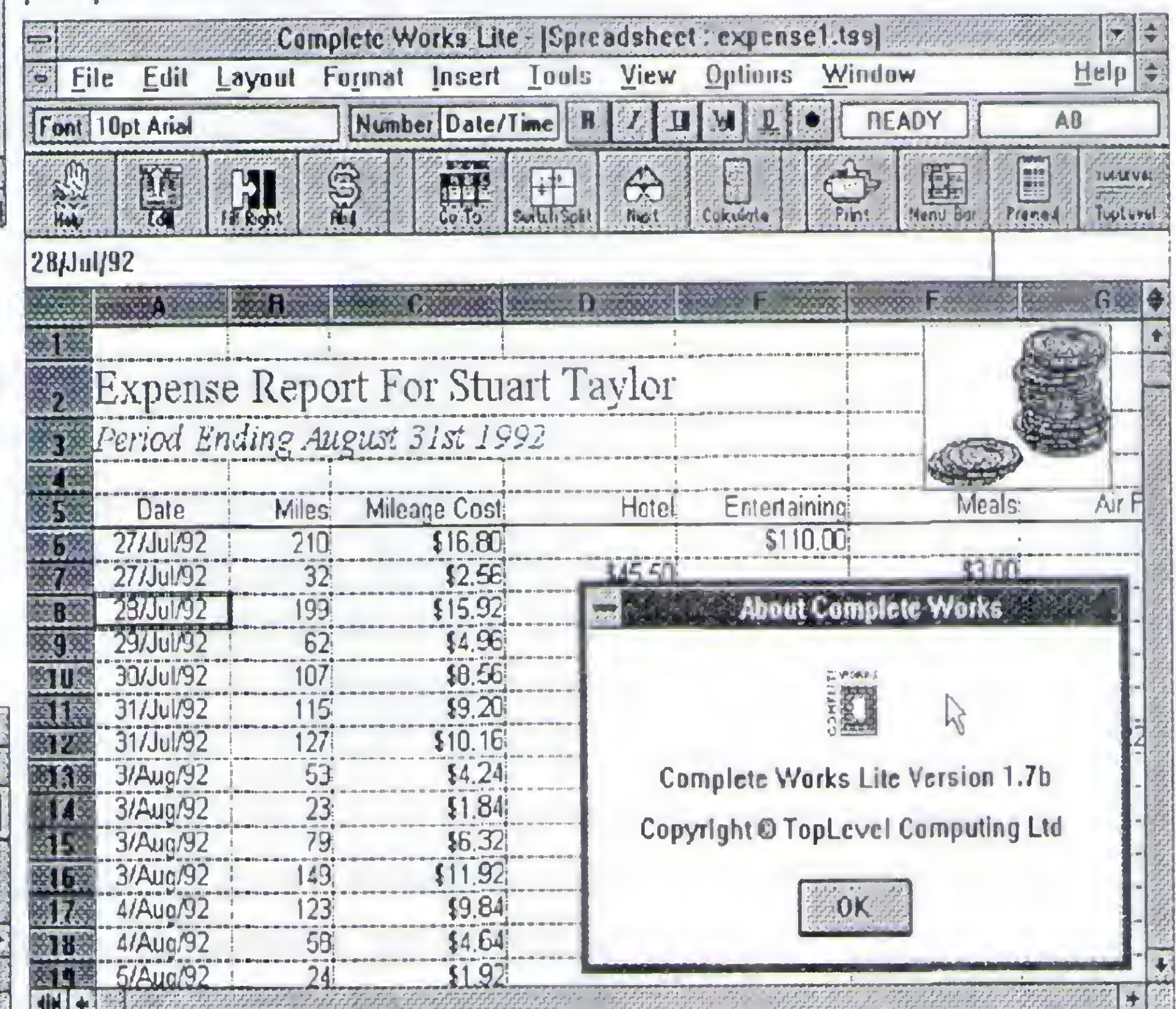


O "Complete Works for Windows" foi premiado em diversos países e veio agora para o Brasil, distribuído em disquetes de 3 1/2 com instruções de instalação em português! Com ele, sua mala-direta, suas correspondências, tabelas, ficarão mais simples!



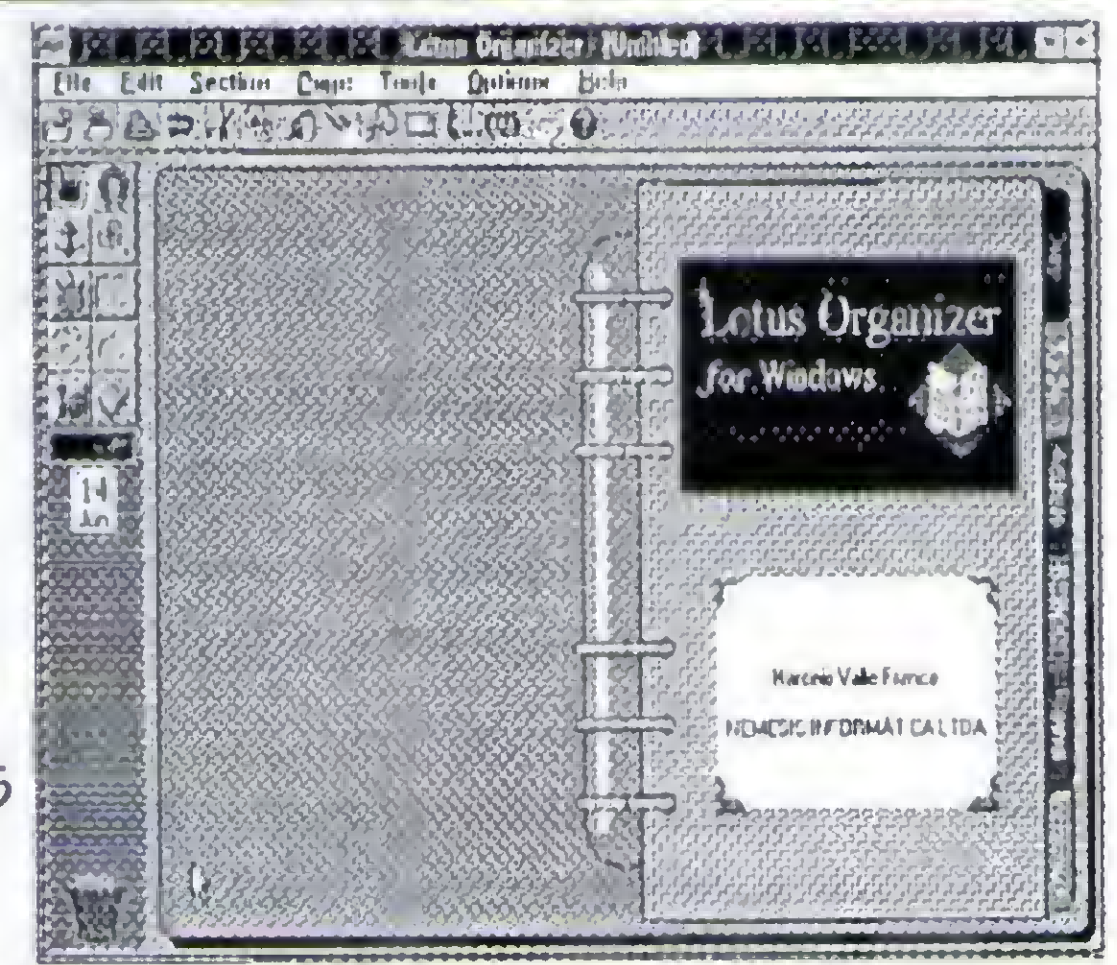
Se você deseja informatizar uma pequena empresa com programas de qualidade, criados especialmente para o ambiente Windows, e não pode gastar centenas de reais com os pacotes que estão no mercado, chegou a solução.

Com o "Complete Works for Windows" nada vai faltar! Ele vem com processador de textos, planilha de cálculos, banco de dados, gerador de gráficos comerciais e estatísticos, software para criar seus próprios formulários e muito mais...



## PROMOÇÃO DE LANÇAMENTO

Compre agora o seu "Complete Works for Windows" por apenas R\$ 38,00 (despesas incluídas) e receba inteiramente grátis uma agenda eletrônica "Lotus Organizer for Windows"!



# NEMESIS

PREÇO DE LANÇAMENTO: R\$ 38,00 (tudo incluído!)

Para comprar pelo correio, envie VALE POSTAL ou CHEQUE NOMINAL à NEMESIS INFORMÁTICA LTDA. no endereço:

Caixa Postal 4.583 Cep 20.001-970 - Rio de Janeiro - RJ. Ou venha pessoalmente ao nosso "show-room" na Rua Sete de Setembro, 92 sala 1.203 - Centro - Rio de Janeiro - RJ.

Para comprar pelo telefone, vá a uma filial do Banco Bradesco e deposite o valor acima na conta 3458-4 agência 2141-5 em nome da NEMESIS INFORMÁTICA LTDA.

Em seguida, envie-nos um FAX com seu endereço completo e cópia do depósito bancário.

Em caso de dúvidas consulte nosso departamento de vendas no TEL (021) 242-0348 ou FAX (021) 242-4760!



# Confrontantes de um loteamento

*Como construir um programa para gerenciar o loteamento de uma área qualquer*

*Noelson Alves Duarte*

Apesar da grande sofisticação tecnológica dos atuais aparelhos topográficos, muitos levantamentos ainda são executados através de métodos tradicionais, como poligonação e irradiamentos, com instrumentos antigos, teodolitos ou distanciômetros.

O uso de computadores para agilizar o processo de cálculo já está bastante difundido entre topógrafos, pequenas, médias e grandes empresas. Mais recentemente, com o aparecimento de sofisticados softwares CAD, a fase de desenho também vem sendo amplamente automatizada. Assim, a informática vem se revelando uma ferramenta de grande valia para todos aqueles que trabalham com a topografia.

Porém, devido ao grande uso de aparelhos tradicionais na fase de levantamento, nos deparamos com o problema da entrada de dados para os programas de computador. Assim, temos que ir a campo fazer as medições e, depois, preparar a massa de dados para alimentar os nossos programas de cálculo de poligonais, irradiamentos, áreas, etc.

Um problema comum no levantamento de loteamentos é a preparação dos dados referentes aos confrontantes. Ele surge na fase de desenho. Pensando nisto, desenvolvi um algoritmo para a determinação dos confrontantes de um imóvel. Para simplificar, considere como confrontantes apenas os lotes que possuem um lado em comum. Apresento um programa em linguagem QBASIC por ser bastante conhecida e por acompanhar as versões mais recentes do MS-DOS.

O programa é bem simples e foi escrito apenas para demonstração do algoritmo. O leitor deve ater-se ao essencial e, a partir daí, desenvolver suas próprias aplicações.

Eis uma apresentação geral do algoritmo:

```

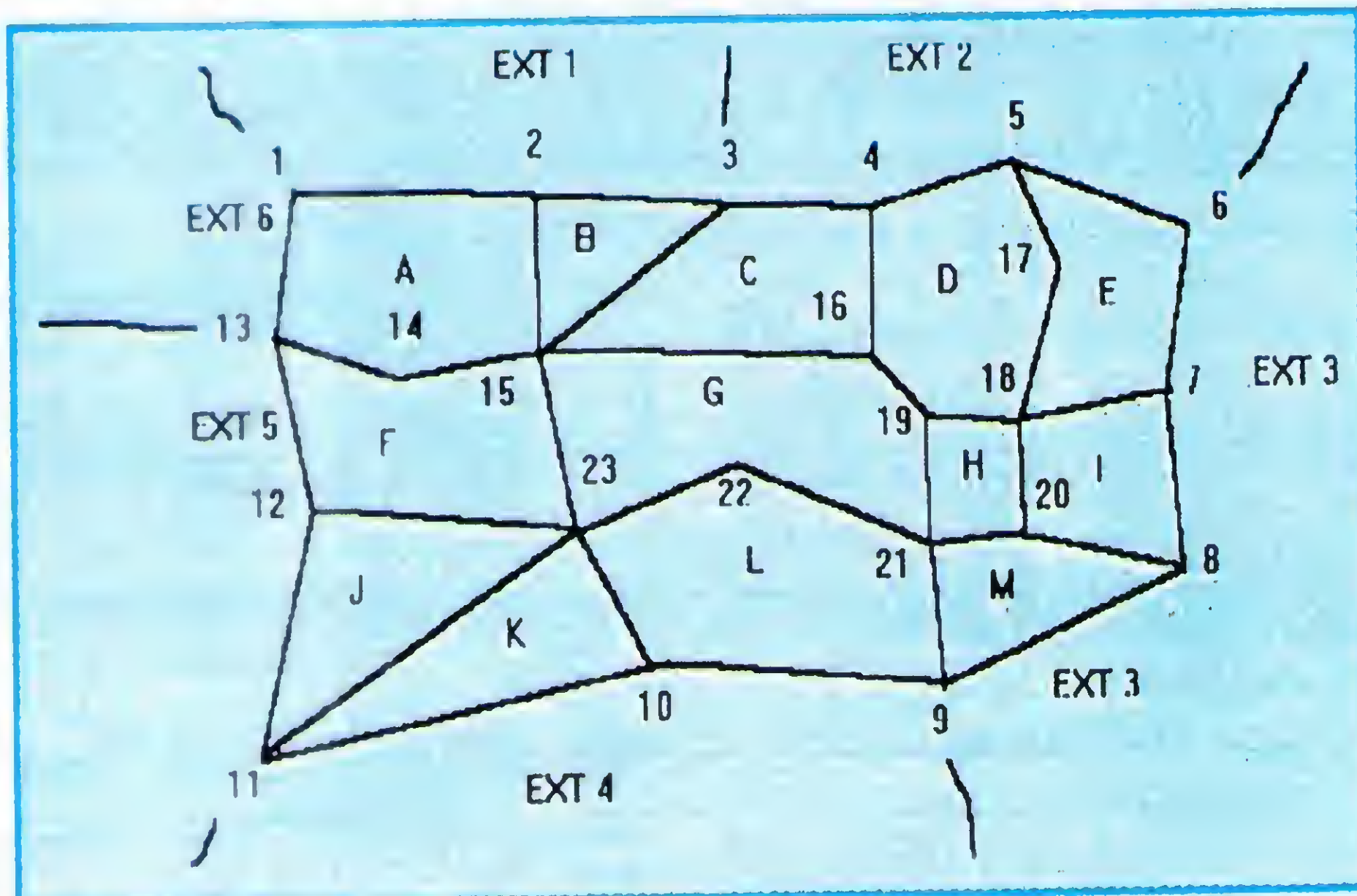
início
define variáveis
inicializa variáveis
enquanto tem lotes faça
  leia nome do lote
  leia os pontos desse lote
  forme os lados desse lote
  enquanto o lote tem lado faça
    se o lado existe então
      inclua o nome do lote como 2o. confrontante
    senão
      inclua o lado no vetor de lados do loteamento
      inclua o nome do lote como 1o. confrontante
  fim se
fim enquanto
fim enquanto
fim
  
```

Cada sentença mandatária poder ser implementada como um procedimento. Por exemplo: o segundo laço nada mais é que uma busca, pois temos um vetor com os lados do loteamento e um outro com os lados de um só lote e desejamos verificar se um dado lado já está presente naquele vetor. A técnica utilizada para esta busca (sequencial, binária, externa, etc) é irrelevante para o algoritmo (mas não para o desempenho do seu programa).

Sobre o funcionamento do programa, cabe ressaltar que os confrontantes externos ao loteamento, também devem ser incluídos no arquivo de lotes. Para identificá-los, uso a chave EXT como parte do nome do lote. Os detalhes internos (área



pública, arruamento, etc) devem ser tratados como lotes. Para uma melhor compreensão do programa, analise a figura abaixo, que representa um loteamento hipotético, e o arquivo de dados.



O leitor deve estar ansioso para saber onde e como usar isso. Vamos imaginar a seguinte situação: temos que dividir uma grande área em 500 lotes e cada lote precisará de registro em cartório. Assim, após o levantamento, devemos calcular os pontos do perímetro de cada lote, fazer a locação dos mesmos em papel milimetrado, desenhar a planta de cada lote e preparar um descritivo dos lados do lote com seus respectivos confrontantes. É, realmente, um grande volume de trabalho e aqui entra a informática para facilitar a nossa vida.

Tente abordar o problema da seguinte maneira:

- 1) Planeje o seu levantamento de tal modo que você tenha um nome de ponto único em todo o projeto, ou seja, não devem existir dois pontos com o mesmo nome;
- 2) À medida que os pontos forem processados, grave-os num arquivo de pontos, de maneira você possa identificar o ponto e obter suas coordenadas;
- 3) Prepare um arquivo de lotes, onde você possa identificar um lote e seus pontos limítrofes.

Agora, temos todos os elementos necessários para agilizar ao máximo todo o processo de trabalho. Quer calcular as áreas e azimutes? Simples, identifique o lote e seus pontos, em seguida vá no arquivo de pontos, obtenha as coordenadas, calcule a área e azimutes. Quer desenhar as plantas? Também é simples, use o algoritmo apresentado para gerar um arquivo de confrontantes, e com base nos três arquivos (de pontos, de lotes, de confrontantes) crie um arquivo para o seu programa CAD.

Bem, a idéia central é esta. Como ela será implementada, dependerá do grau de conhecimento do seu pessoal na área da informática. Além do hardware, você vai precisar de softwares para integrar ao máximo todo o processo e, é claro, de bons operadores desses softwares.

Espero, com este artigo, ter mostrado uma maneira de usar o tão mistificado computador na área da topografia

e, também, ter apresentado uma ferramenta (algoritmo) que concorra para a otimização desse uso.

Caso você venha a obter algum benefício (econômico, intelectual, etc) com este artigo e queira de algum modo retribuir, procure alguma entidade beneficente em sua cidade e contribua como puder.

NOELSON A. DUARTE □ Licenciado em Física. Programa em C, QBASIC e CLIPPER.

## CONFRONT.BAS

```
' Programa: CONFRONT.BAS
' Objetivo: Determinar os confrontantes
em um loteamento
' Autor...: Noelson Alves Duarte - Data:
Nov 1994
' Entrada.: Arquivo de dados no formato
ASCII, contendo os lotes e os
' pontos que formam seu perímetro, os
lotes devem ser finalizados com
' o sinalizador FIM, os confrontantes
externos devem ter em seu nome o
' sinalizador EXT.
' Observacao: A unica restricao e' que
os nomes de pontos devem ser
' unicos (nao devem existir pontos com
nomes repetidos).
'
CONST maxLados = 500, maxLotes = 50,
maxConfr = 2, maxPonto = 10
CONST nOk = 0, Ok = NOT nOk
'
DIM lados(maxLados) AS STRING * 30 '
Guarda os lados dos lotes
DIM lotes(maxLotes) AS STRING * 12 '
Guarda os nomes dos lotes
DIM ponto(maxPonto) AS STRING * 15 '
Guarda os pontos de cada lote
DIM ladoTemp(maxPonto) AS STRING * 30 '
Guarda os lados de um lote
DIM confr(maxLados, maxConfr) AS INTE-
GER ' Guarda o indice do lote
DIM arqEnt AS STRING
'
totLotes = 1
totLados = 0
tstLado = 1
pto = 1
existeLado = nOk
arqEnt = STRING$(30, 32)
'
CLS
INPUT "Digite o nome do arquivo de lotes:
", arqEnt
'
OPEN arqEnt FOR INPUT AS #1
'
DO WHILE NOT EOF(1)
INPUT #1, lotes(totLotes)

' Le os pontos do lote
FOR pto = 1 TO maxPonto
INPUT #1, ponto(pto)
IF RTRIM$(ponto(pto)) = "FIM" OR EOF(1)
THEN
EXIT FOR
```



```

END IF
NEXT pto
'
' Forma os lados do lote
pto = pto - 1
FOR k = 2 TO pto
IF ponto(k) > ponto(k - 1) THEN
ladoTemp(k - 1) = RTRIM$(ponto(k - 1))
+ RTRIM$(ponto(k))
ELSE
ladoTemp(k - 1) = RTRIM$(ponto(k)) +
RTRIM$(ponto(k - 1))
END IF
NEXT k
'
' Se for um lote, fecha o poligono
IF INSTR(lotes(totLotes), "EXT") = 0
THEN
k = k - 1
IF ponto(k) > ponto(1) THEN
ladoTemp(k) = RTRIM$(ponto(1)) +
RTRIM$(ponto(k))
ELSE
ladoTemp(k) = RTRIM$(ponto(k)) +
RTRIM$(ponto(1))
END IF
ELSE
pto = pto - 1
END IF
'
' Verifica se lados ja' existem
FOR k = 1 TO pto
existeLado = nOk
FOR tstLado = 1 TO totLados
IF ladoTemp(k) = lados(tstLado) THEN
existeLado = Ok
EXIT FOR
END IF
NEXT tstLado
IF existeLado THEN
confr(tstLado, 2) = totLotes
ELSE
totLados = totLados + 1
lados(totLados) = ladoTemp(k)

```

```

confr(totLados, 1) = totLotes
END IF
NEXT k
' DEBUG
FOR k = 1 TO maxPonto
ladoTemp(k) = STRING$(30, 32)
NEXT k
'
totLotes = totLotes + 1
LOOP
CLOSE (1)
'
' Agora, todos os lados do loteamento
estao no vetor lados().
' todos os nomes de lotes estao no vetor
lotes().
' todos os confrontantes estao no vetor
confr(), como
' indices referentes ao vetor lotes().
'
' Dar a saida dos confrontantes
'
FOR i = 1 TO totLados
PRINT lados(i); SPC(2); lotes(confr(i,
1)); SPC(2); lotes(confr(i, 2)); i
NEXT i
FOR i = 1 TO totLotes - 1
PRINT lotes(i); i
NEXT i
'
END
' ***** FIM DE CONFRONT.BAS
*****

```

## APRENDA INFORMÁTICA SEM SAIR DE CASA

### CURSO RÁPIDO ECONÔMICO E EFICAZ

**Sistema de apostilas. Basta seguir os exercícios e treinar diretamente em seu PC**

COMANDOS TRADUZIDOS PARA  
NOSSO IDIOMA

Acompanha disquete 5 1/4" com exercícios  
Estou enviando para Ricardo Flores, cheque cruzado  
e nominal à **Audit System Serviços Ltda. CAIXA  
POSTAL 25096 - RIO DE JANEIRO - CEP: 20552-  
970**, no valor total do pedido já incluído despesas  
postais. Tel./Fax: (021) 571-5903

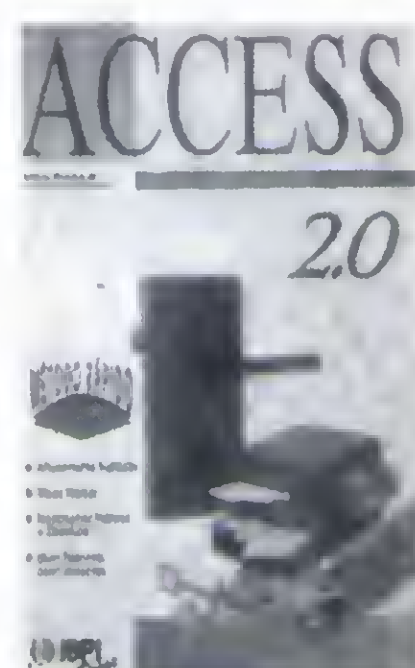
## PREÇOS (válidos até a próxima edição de Micro Sistemas)

R\$

Int. à Informática MS-DOS até 6.2	38,00
Windows 3.1	44,00
Word 2.0 para Windows	38,00
Word 6.0 para Windows	44,00
Excel 5.0 para Windows	45,00
Programação em Visual Basic	44,00
WordStar 5.0/6.0	27,00
Lotus 1-2-3	27,00
Quatro Pro 3.0	27,00
dBase III Plus Interativo	27,00
Programação em bBase III Plus	27,00
Programação em Clipper 5.0x - Básico	35,00

Nome: .....  
Endereço: .....  
Cidade: ..... UF: ..... CEP: .....  
Assinatura: ..... Tel.: .....





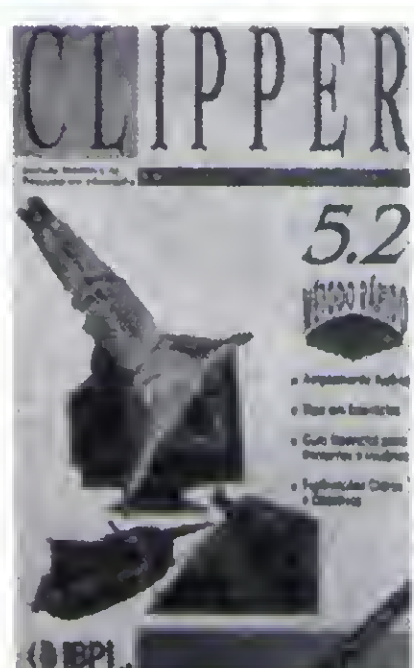
IBPI, Access 2.0 - 2ª Edição  
160 págs./Cód. 54-3/RS 19,00



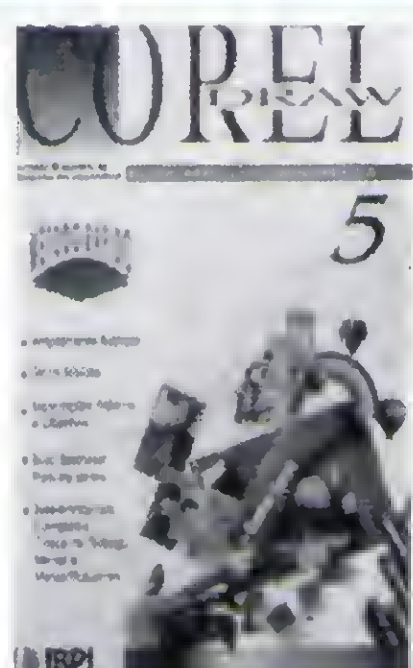
IBPI, DOS 6  
120 págs./Cód. 16-0/RS 10,00



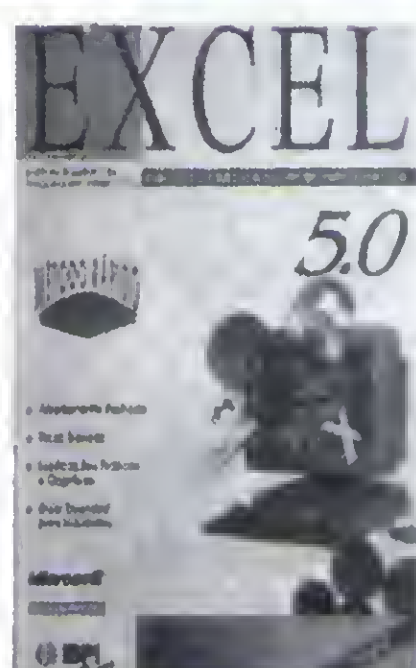
IBPI, Windows 3.1  
120 págs./Cód. 06-3/RS 10,00



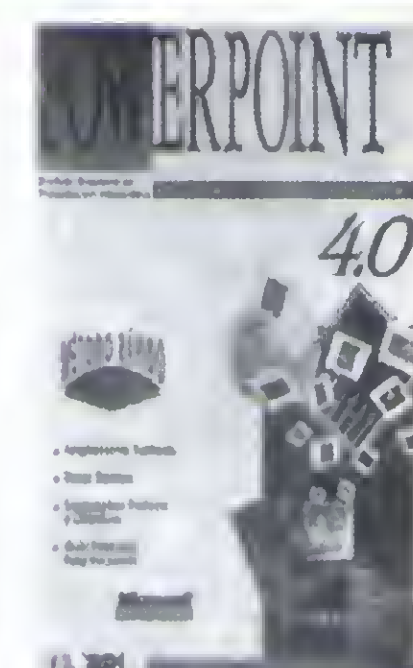
IBPI, Clipper 5.2  
152 págs./Cód. 24-1/RS 14,00



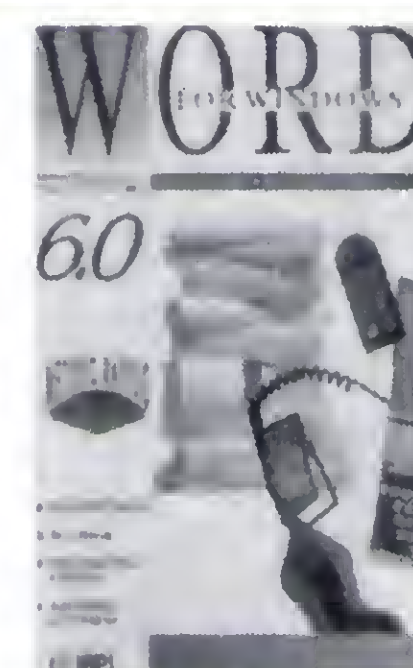
IBPI, Corel DRAW 5.0  
304 págs./Cód. 41-1/RS 29,00



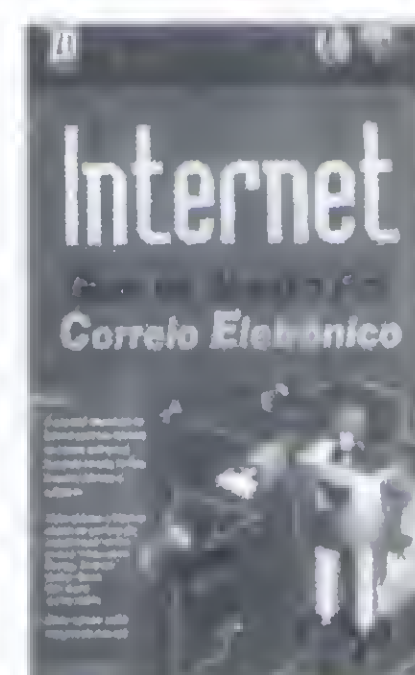
IBPI, Excel 5.0  
128 págs./Cód. 35-7/RS 17,00



IBPI, PowerPoint 4  
142 págs./Cód. 44-6/RS 18,00



IBPI, Word 6.0 for Windows  
136 págs./Cód. 46-2/RS 18,00



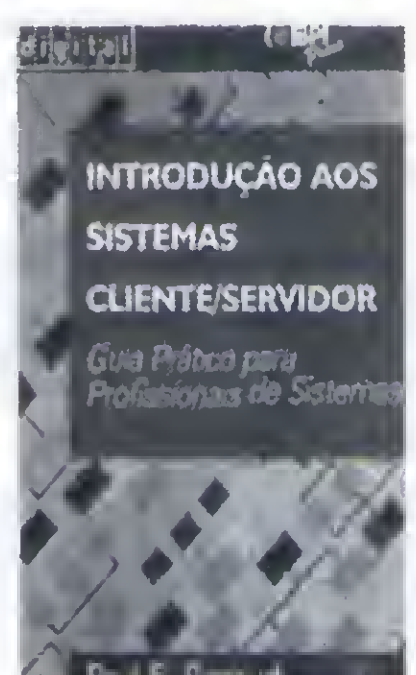
Shirky, Internet - Guia de Acesso por Correo Eletrônico  
Este livro desvenda o mistério do acesso à Internet para os assinantes de serviços de comunicação on-line. Mostra como ampliar sua conta de correio eletrônico, e os requerimentos de hardware e software.  
273 págs. / Cód. 51-9/RS 32,00



Brown, Explorando a Internet com o Mosaic através da WWW  
Neste guia, o leitor recebe a orientação para entender o World-Wide Web e seu mais popular programa de acesso: o Mosaic.  
200 págs. / Cód. 73-X/RS 22,00



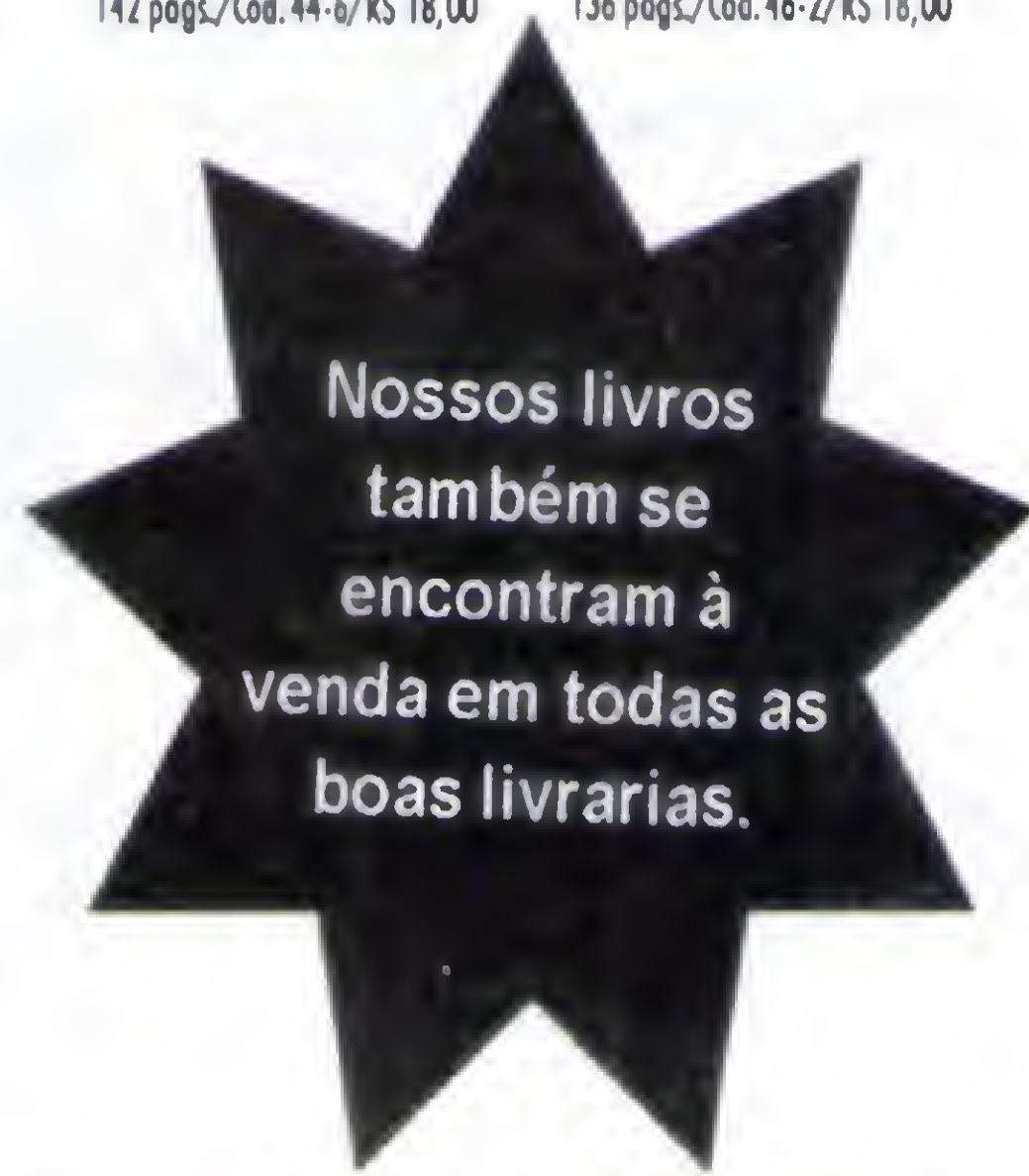
Ferreira, Multimídia para Programadores e Analistas  
Este livro aborda não só o estudo superficial de um ferramenta de trabalho específica, mas uma visão mais ampla de toda tecnologia envolvida e suas aplicações comerciais.  
274 págs. / Cód. 55-1/RS 21,00



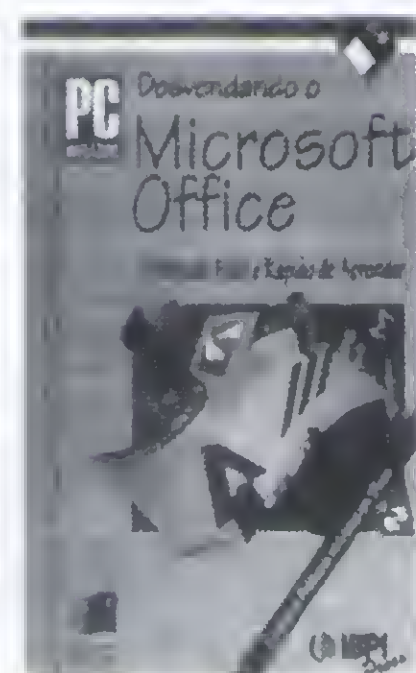
Renard, Introdução aos Sistemas Cliente/Servidor  
Guia para profissionais de sistemas. Explica com clareza a tecnologia Cliente/Servidor e ensina a projetar sistemas.  
360 págs. / Cód. 26-8/RS 31,00



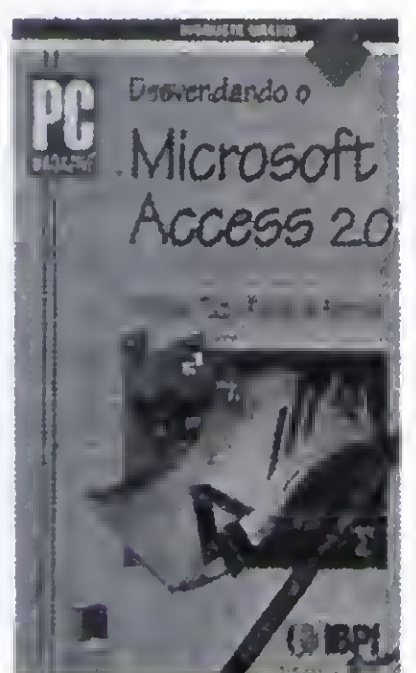
Morgado/Dóczy, Corel DRAW 4 para Designers  
Mostra como funciona na prática diária o uso do Corel na criação e desenvolvimento de projetos voltados para o design. Exemplos de todos os recursos.  
838 págs. / Cód. 23-3/RS 55,00



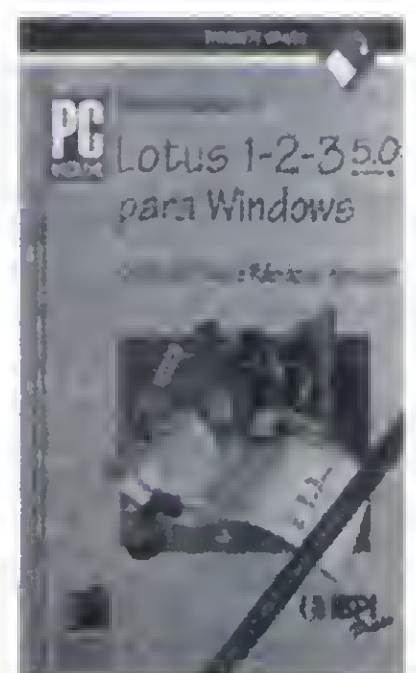
**Compre sem sair de casa.**  
**Nossos livros vão até você!**



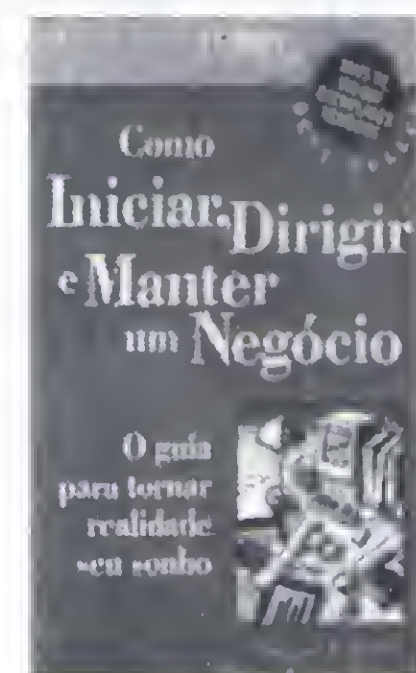
PCLL, Desvendando o Microsoft Office  
Este livro lhe ensinará a utilizar o Office com rapidez e eficiência, transmitindo novas técnicas através de exemplos práticos contidos no disquete.  
224 págs. / Cód. 58-6/RS 36,00



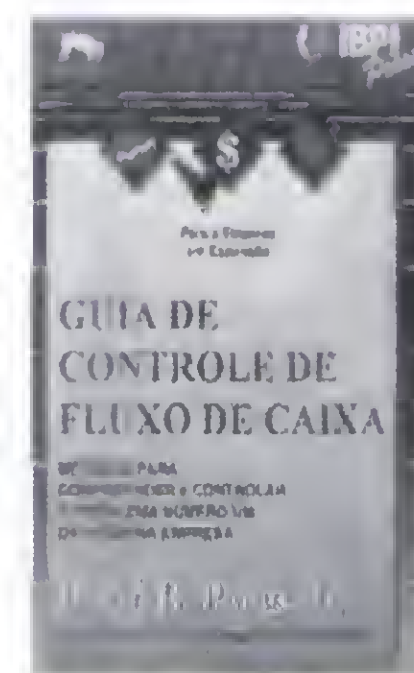
PCLL, Desvendando o Access 2.0  
A obra mais completa em nosso idioma sobre este produto. Apresenta comandos em português, incluindo disquete com inúmeros exemplos.  
640 págs. / Cód. 50-0/RS 39,00



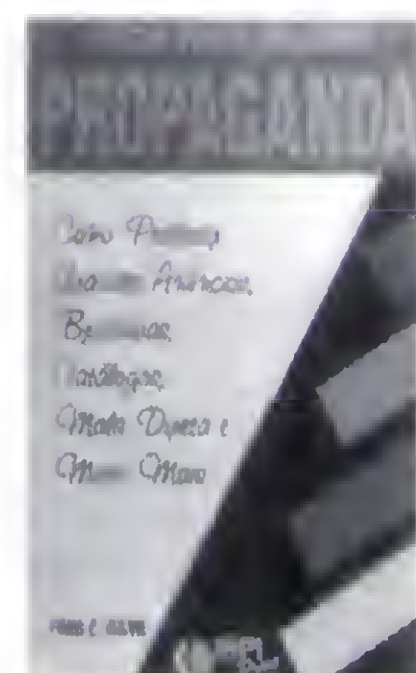
PCLL, Desvendando o Lotus 1-2-3 5.0 para Windows  
Esta obra aborda todas as técnicas e comandos do programa, suas planilhas, bancos de dados e tabelas.  
354 págs. / Cód. 69-1/RS 37,00



Kishel/K., Como Iniciar, Dirigir e Manter um Negócio  
Para aumentar a probabilidade de sucesso, este livro fornece as informações práticas que todo empresário precisa. Mais de 100.000 livros vendidos nos EUA.  
328 págs. / Cód. 33-0/RS 27,00



Bangs Jr, Guia de Controle de Fluxo de Caixa  
Como o planejamento de fluxo de caixa pode ser usado para amortecer a maior dificuldade da pequena empresa.  
80 págs. / Cód. 74-8/RS 15,00



Hahn, Faça Você Mesmo Propaganda  
Através de linguagem clara, o autor mostra passo a passo como produzir com alta qualidade anúncios para jornais, revistas, boletins, mala-direta, catálogos, etc.  
248 págs. / Cód. 14-4/RS 24,00

Desejo adquirir as obras abaixo:

Qtde.	Cód.	Título

Nome: \_\_\_\_\_  
Endereço: \_\_\_\_\_  
Bairro: \_\_\_\_\_ Cidade: \_\_\_\_\_ Estado: \_\_\_\_\_  
CEP: \_\_\_\_\_ Tel: \_\_\_\_\_ Fax: \_\_\_\_\_

Assinale abaixo a forma de pagamento.

Cheque nominal e cruzado à LIVRARIA E EDITORA INFOBOOK S/A

Cartão de Crédito     American Express     Sollo     Visa

Nº do Cartão: \_\_\_\_\_ Validade: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

Acrescentar cinco reais para despesas postais.

**SUCESSO DE VENDAS**



**"Livro com Dicas Facilita o Desenho"**  
FOLHA DE SÃO PAULO

Morgado, PaintBrush para Crianças dos 6 aos 60  
Este é um livro de informática dedicado às crianças de todas as idades que pretendem se iniciar no arte do desenho computadorizado. Se você goste de desenhar e possui um micro com Windows 3.1, este é o livro que irá liberar o artista que existe em você.  
170 págs. / Cód. 56-X/RS 21,00

Envie seu pedido para:  
**IBPI Press**  
Rua Lourenço Ribeiro, 124-A  
CEP: 20050-510 - Rio de Janeiro - RJ  
Tel.:/Fax: (021) 280-1086

**Garantia IBPI Press**  
Se algum livro não corresponder às expectativas, devolva-o em 30 dias (da data de aquisição), que garantimos o reembolso.



## Visual Basic - Parte 16

Ricardo Flores



**Projeto Editor Gráfico**

Nosso amigo Pentelho quer um aplicativo que permita a edição de gráficos do tipo bitmap, com os recursos:

- desenho à mão livre; de linhas; de caixas; de círculos; de texto e uma borracha para retoques.

- a 7ª opção no painel em 3ª dimensão lançará (acessará) uma caixa de ferramentas, onde o Pentelho encontrará outros recursos, tais como, alterar a cor de primeiro plano, de segundo plano e de preenchimento. Trabalhar ou não com preenchimento.

- o painel 3D [= Em 3ª dimensão], junto

com as ferramentas de desenho, poderá ser escondido, liberando mais espaço para as obras primas a serem criadas pelo Pentelho na área do cliente.

Com esse aplicativo você constatará como é incrivelmente fácil dar um toque profissional à aplicação com o uso dos controles 3D da Sheridan Software System e da Outriders Systems.

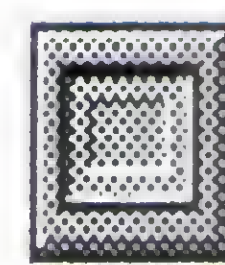
### Iniciando um Novo Projeto

Menu File \ New Project \ Encontre e mude as propriedades de Form1:

Caption: EditorGráfico \ AutoRedraw: True \ Height: 4785 \ Name: frmEg \ Width: 5475

Clique o botão "Gravar Projeto Corrente" e digite: EG (Para nome do formulário) \ OK \ EG (Para nome do projeto) \ OK

### Criando a Interface com o Usuário - Painel 3D



Duplo clique na ferramenta SSPanel (O objeto será criado no formato padrão.)

Altere as propriedades do objeto SSPanel:

Propriedade	O Que Significa	Valor	O Que Significa
Align	[= Alinhamento]	1 - Align Top	[= Alinha sempre no topo]
Bevel Inner	[= Superfície Interna]	1 - Inset	[= Inserido]
Bevel Outer	[= Superfície Externa]	D/P (2 - Raised)	[= Relevô]
Bevel Width	[= Largura da Superfície]	2	[= 2 twips distante das 4 bordas]
Border Width	[= Largura da Borda]	2	[= 2 twips]
Caption	[= Legenda]	Nada	
Height	[= Altura]	615	[= 615 twips]
Name	[= Nome]	D/P (Panel3D1)	
D/P = Deixar no Padrão			

Rode o projeto para verificar o comportamento do Painel 3D.



## Criando a Interface com o Usuário - SSRibbon



Apenas um clique na ferramenta SSRibbon Sobre o Painel 3D, desenhe o objeto SSRibbon

**DICA:** Usando a técnica de desenhar controles sobre outro controle, você estará criando uma unidade de controles. Dessa forma, quando escondermos o controle base - aquele que recebeu os demais - todos os controles sobre ele também serão escondidos.

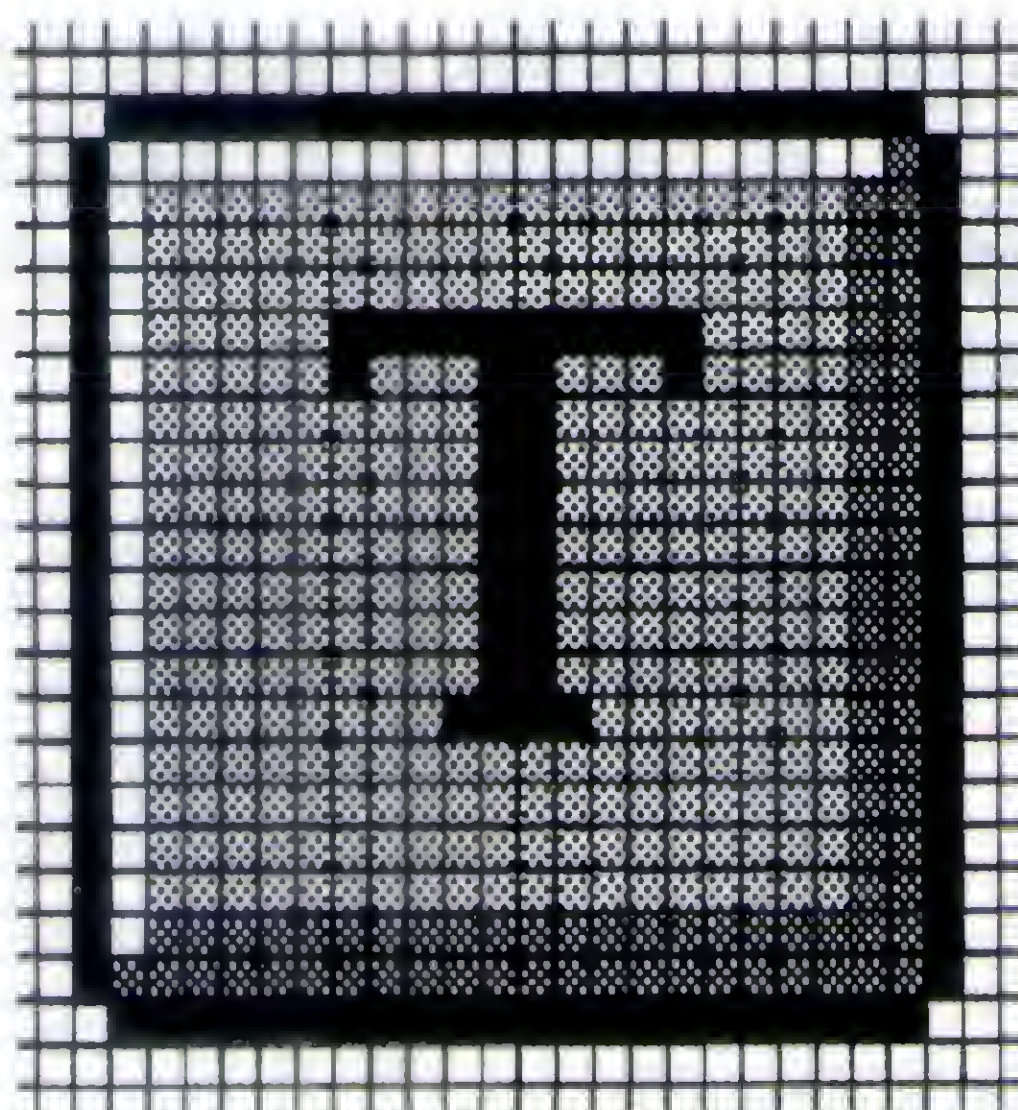
Altere as propriedades do objeto SSRibbon:

Name	PictureUp	PictureDn
bot(0)	c:\vb\bitmaps\toolbar2\arc-up.bmp	c:\vb\bitmaps\toolbar2\arc-dwn.bmp
bot(1)	c:\vb\bitmaps\toolbar2\ln-up.bmp	c:\vb\bitmaps\toolbar2\ln-dwn.bmp
bot(2)	c:\vb\bitmaps\toolbar2\rct-up.bmp	c:\vb\bitmaps\toolbar2\rct-dwn.bmp
bot(3)	c:\vb\bitmaps\toolbar2\ovl-up.bmp	c:\vb\bitmaps\toolbar2\ovl-dwn.bmp
bot(4)	c:\vb\as\19eg01\texto-up.bmp	c:\vb\as\19eg01\texto-dn.bmp
bot(5)	c:\vb\bitmaps\assorted\delete.bmp	c:\vb\bitmaps\assorted\delete.bmp
botPControl	c:\vb\bitmaps\toolbar2\btn-up.bmp	c:\vb\bitmaps\toolbar2\btn-dwn.bmp

Todos os objetos têm as propriedades: BevelWidth = 0, Height = 360 e Width = 390

Exceto para o último o objeto, a propriedade Group Allow All Up [= Grupo permite tudo pra cima] = False, o que impedirá que neste grupo de botões [= Group Number 1] mais de um botão fique pressionado.

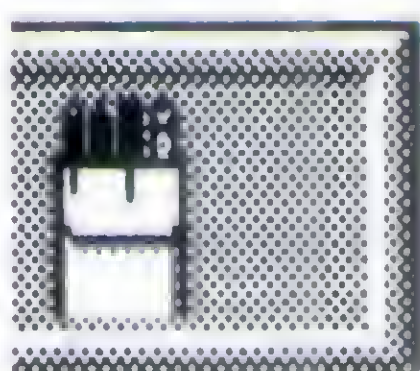
O último objeto (botPControl), tem as propriedades: Group Number = 2 e Group Allow All Up = True, que permite ser ligado e desligado como um interruptor de aparelho de som ou TV.



**DICA:** A figura do botão "T" () foi criada no Paintbrush, aplicativo que acompanha o Windows, e gravada no subdiretório c:\vb\as\19eg01 com o nome texto-up.bmp. Você poderá criar qualquer botão deste tipo, usando o Paintbrush no modo de

Visualização Mais Zoom [= Zoom In] conforme figura ao lado. Para tanto é necessário que a figura tenha 24 pixels de largura por 22 pixels de altura. Após criar a figura, use a ferramenta Tesoura para recortar a figura e salve-a com o comando Copiar Para... [Copy to...] do menu Editar do Paintbrush.

## Criando a Interface com o Usuário - Ícone Canetas



Apenas um clique na ferramenta Caixa de Figura Sobre o Painel 3D, desenhe o objeto Caixa de Figura

Carregue a figura Pens4 que está no diretório:

c:\vb\icons\writing.

Não conte pra ninguém que você já sabe o caminho a percorrer, ou seja:

Ative a Caixa de Figura \ Propriedade Picture \ Diretório: c:\vb\icons\writing \ Arquivo: pens4.ico \ OK

Clique o formulário \ Menu Windows \ Menu Design \ Complete o Menu Design:

Caption	Name	Index	Shortcut
&Arquivo	mnuArquivo	Nada	Nada
&Novo	itmArq	0	Ctrl+N
&Abrir	itmArq	1	Ctrl+A
&Salvar	itmArq	2	Ctrl+S
&Imprimir	itmArq	3	Ctrl+I
- (Hífen)	itmArq	4	Nada
Sai&r	itmArq	5	Nada
&Editar	mnuEditar	Nada	Nada
&Voltar	itmEdit	0	Ctrl+Z
- (Hífen)	itmEdit	1	Nada
Recor&tar	itmEdit	2	Ctrl+X
&Copiar	itmEdit	3	Ctrl+C
C&olar	itmEdit	4	Ctrl+V
&Visualizar	mnuVisualizar	Nada	Nada
&Esconde Botões	itmEsconde	0	Nada

Declarando Variáveis a Nível de Formulário em frmEg Ative o frmEg \ Na Janela de Código, selecione o Objeto General e o Procedimento Declarações \ Declare as variáveis usadas por mais de um procedimento desse formulário:

```
DefInt A-Z
Dim PosInicX As Single
Dim PosInicY As Single
Dim FlagMão As Integer
Dim FlagLinha As Integer
Dim FlagCaixa As Integer
Dim FlagCírculo As Integer
Dim FlagTexto As Integer
Dim FlagApagar As Integer
Dim CorPrimeiroPlano As Single
Dim CorPreenchimento As Single
Dim EspessuraDoTraço As Integer
Dim TipoDeTraço As Integer
Dim ModoDeDesenho As Integer
```

## Código Basic para Form do frmEg - Evento Load

```
Sub Form_Load ( )
WindowState = 2 ' Maximizada.
BackColor = RGB(255, 255, 255) ' Cor de segundo plano branca.
ForeColor = RGB(0, 0, 0) ' Cor de primeiro plano preta.
DrawWidth = 2 ' Espessura da linha de desenho 2 pixels.
FontSize = 18 ' Tamanho da fonte de letra = 18.
End Sub
```

**CONTINUA NA PRÓXIMA EDIÇÃO**



## The Windows for DOS

Monte um super sistema, em Quick Basic, que irá facilitar a digitação de linhas de comando do DOS

Renato Zibordi Junior

E aí carinhas! Tudo bem? Aí vai uma matéria legal. Desde os meus primeiros contatos com a informática, tenho notado as dificuldades dos diversos usuários.

Baseado nisto procurei desenvolver algo que os ajudasse e o que apresento aqui não é nenhum Windows da vida. Criado numa linguagem fácil e ágil, o programa é divertido, possui um tipo de screen saver, sons, cores, help, fica residente ocupando uns 50 Kbytes de memória e, o melhor, é que todos que o conheceram, gostaram. Espero que você também goste, certo carinha?!

### OBJETIVO

Favorecer o usuário na execução de softwares, reduzir a digitação, evitar erros, enfim eliminar aqueles transtornos:

"CD\USER\SOFTWARE\ESTOQUE..." + [ENTER]

e ainda...

"NOME DO ARQUIVO" + [ENTER],

Tudo isto poderá ser informado uma só vez.

### EXECUÇÃO

São três os executáveis, divididos assim para não ocupar memória sem necessidade. Na seqüência executa-se INSTALA, SELEC e MENU, só a primeira vez, nas demais o próprio AUTOEXEC.BAT se encarregará de executar, caso o usuário não queira basta digitar "MENU" do diretório raiz. Abaixo os detalhes e as seqüências.

Em primeiro lugar executa-se o programa "INSTALA.EXE". Com a confirmação do usuário, o programa realizará a cópia dos

executáveis: "MENU.EXE" e "SELEC.EXE" para o drive selecionado anteriormente e acrescentará uma linha no "AUTOEXEC.BAT" com a descrição "MENU" para que seja executado automaticamente.

Em seguida executa-se o programa "SELEC.EXE", que permite a manutenção no arquivo de dados referentes aos path's ou caminhos dos softwares informados. Será necessário conter pelo menos 2 softwares informados com seus respectivos path's para que se execute o sistema MENU, se por algum motivo o usuário tentar rodar o MENU com arquivo de dados vazio o mesmo executará o sistema SELEC para que sejam informados os dados. A seguir exemplos de como preencher os campos:

Aplicação	Drive	Caminho	Exe	Usuário
WINDOWS	C	CD\WINDOWS	WIN	RENATO
EDIT	C	CD\DOS	EDIT	ANGELA
QBASIC	C	CD\DOS	QBASIC	DEBORA
PASCAL	C	CD\LING\PASCAL	PASCAL	MIRIAM

Não é fácil? Caso ocorram dúvidas, é só pressionar [F1].

Por fim executa-se o MENU que mostrará um pop-up com as opções anteriormente cadastradas. Ao pressionar [ENTER], o sistema executará a opção escolhida deixando o MENU residente. Se o usuário por algum motivo deixar o MENU na tela por mais de 2 minutos o mesmo será substituído por um screen saver, pressionando-se uma tecla tudo voltará como era. O sistema permite a troca de cores da tela com a tecla [F1], alteração do tipo de som com a tecla [F2], saída para o sistema operacional com a tecla [F3] e posteriormente o retorno digitando-se "EXIT". Que maravilha !!!



## OS FONTES

Os fontes do sistema foram digitados e compilados em Quick-Basic 4.5 (profissional). Sugere-se fazer o mesmo, porém se o prezado leitor não puder ou se quiser utilizar o Qbasic do DOS poderá fazê-lo, porém com alguns inconvenientes:

1) Será ocupado um número maior de memória: (Qbasic + fontes + funções ou Sub's).

2) Será necessário carregar os programas principais com suas funções ou sub's ( ABRE, APAGA, CHARACTER, FECHA), com um compilador bastaria acrescentá-las em uma LIB.

## FUNÇÕES E SUB'S

- ABRE(X,Y,W,Z,CORL,CORF,TIPO,TELA): 8 parâmetros

X : Número da linha inicial, entre 1 e 24

Y : Número da coluna inicial, entre 1 e 79

W : Número da linha final, entre 1 e 24

Z : Número da coluna final, entre 1 e 79

CORL: Cor das letras, entre 1 e 30

CORF: Cor do fundo, entre 1 e 15

TIPO: Contornos com barras simples ou duplas, 1 = simples e 2 = duplo

TELA: 1 = Salva tela, 2 = Carrega uma tela gravada anteriormente.

- APAGA(X,Y,W,Z,CORL,CORF): 6 parâmetros

X : Número da linha inicial, entre 1 e 24

Y : Número da coluna inicial, entre 1 e 79

W : Número da linha final, entre 1 e 24

Z : Número da coluna final, entre 1 e 79

CORL: Cor das letras, entre 1 e 30

CORF: Cor do fundo, entre 1 e 15

Especificando-se CORL e CORF poder-se-á criar retângulos coloridos.

- CHARACTER(LIN,COL,VAR\$,TAM,CONF): 5 parâmetros

LIN : Número da linha, entre 1 e 24

COL : Número da coluna, entre 1 e 79

VAR\$ : Variável a atribuir o que for digitado

TAM : Formata o tamanho de entrada dos dados

CONF: 0 = Atribui dados a VAR\$ apenas preenchendo o tamanho,

1 = Atribui dados a VAR\$ preenchendo o tamanho e no final [ENTER]

- FECHA(X,Y,W,Z,CORL,CORF,TIPO,TELA): 8 parâmetros

X : Número da linha inicial, entre 1 e 24

Y : Número da coluna inicial, entre 1 e 79

W : Número da linha final, entre 1 e 24

Z : Número da coluna final, entre 1 e 79

CORL: Cor das letras, entre 1 e 30

CORF: Cor do fundo, entre 1 e 15

TIPO: Contornos com barras simples ou duplas, 1 = simples e 2 = duplo

TELA: 1 = Salva tela, 2 = Carrega uma tela gravada anteriormente.

## DÚVIDAS

Caso ocorram dificuldades, envie correspondência e um selinho para Rua Carlos da Cunha Matos, 487 - São Paulo - S.P. - CEP 05140-040

## Agradecimentos:

Agradeço a DEUS pela saúde, a Micro Sistemas pelo apoio, a minha esposa Angela, filhas Débora e Miriam e a todos os carinhos que me incentivaram neste intento.



RENATO ZIBORDI JUNIOR é Analista de Sistemas, formado em Teologia. Técnico em Processamento de dados, autodidata e free-lancer, utiliza Visual Basic, Clipper, Quick-Basic, Cobol e Pascal. Trabalha atualmente no Banco Itaú e almeja uma melhor colocação no mercado.

## INSTALA.BAS

```
DECLARE SUB abre (x%, y%, w%, z%, corl%,
corf%, tipo%, tela%)
DECLARE SUB caracter (lin%, col%, var$,
tam%, conf%)
DECLARE SUB fecha (x%, y%, w%, z%, corl%,
corf%, tipo%, tela%)
DECLARE SUB apaga (x%, y%, w%, z%, corl%,
corf%)
ON ERROR GOTO erro
DIM linha$(6)
hor = VAL(MID$(TIME$, 1, 2))
IF hor <= 11 THEN
    a$ = " Bom dia !!! "
ELSEIF hor >= 12 AND hor < 18 THEN
    a$ = " Boa Tarde !!! "
ELSEIF hor >= 18 THEN
    a$ = " Boa Noite !!! "
END IF
linha$(1) = "Este sistema favorece o
usuário na procura de suas diversas
aplicações,"
linha$(2) = "geralmente para se executar
uma delas deve-se informar a PATH ou
caminho"
linha$(3) = "pelo D.O.S., como por exemplo:
CD\SOFT\LOTUS, depois digita-se o nome do"
linha$(4) = "sistema como: LOTUS e [EN-
TER], tudo isso poderá ser desprezado com
a"
linha$(5) = "utilização deste sistema, caso
sinta-se interessado(a) basta responder a"
linha$(6) = "pergunta que segue abaixo, sem
mais tenha" + a$
CLS
CALL abre(1, 1, 24, 79, 15, 0, 1, 0)
COLOR 15
LOCATE 3, 1: PRINT "|"; STRING$(78, 205);
"| "
COLOR 0, 15
LOCATE 2, 3: PRINT " " + CHR$(82) +
CHR$(90) + CHR$(74) + " "
LOCATE 2, 30: PRINT " SELETOR DE SISTEMAS "
LOCATE 2, 69: PRINT " " + MID$(DATE$, 4, 2)
+ "/" + MID$(DATE$, 1, 2) + "/" +
```



```

MID$(DATE$, 9, 2) + " ": COLOR 7, 0
COLOR 0, 5: LOCATE 5, 28: PRINT " Mensagem
de Introdução ": COLOR 7, 0
acc = 1
FOR i = 8 TO 18 STEP 2
  LOCATE i, 5: PRINT linha$(acc)
  acc = acc + 1
NEXT
1 COLOR 7, 0: LOCATE 21, 20: PRINT "Informe
o drive para instalação ou (F)im"
CALL caracter(21, 61, dv$, 1, 1)
IF UCASE$(dv$) = "F" THEN
  CALL fecha(1, 1, 24, 79, 15, 0, 1, 0)
  CLS
  END
ELSE
  GOTO 2
END IF
PLAY "o3l30cego4c"
GOTO 1
2 CALL apaga(4, 2, 23, 78, 7, 0)
COLOR 0, 5: LOCATE 5, 30: PRINT " PROGRAMA
INSTALADOR ": COLOR 7, 0
OPEN "i", #2, dv$ + ":\autoexec.bat"
LOCATE 9, 26, 0: PRINT "Pesquisando
AUTOEXEC.BAT...";
DO WHILE NOT EOF(2)
  INPUT #2, sl$
  IF UCASE$(sl$) = "MENU" THEN CLOSE #2:
GOTO ini
LOOP
CLOSE #2
3 OPEN "a", #2, dv$ + ":\autoexec.bat"
LOCATE 9, 26, 0: PRINT "Acrescentando
AUTOEXEC.BAT...";
PRINT #2, CHR$(13)
PRINT #2, "MENU"
CLOSE #2
ini:
LOCATE 12, 26, 0: PRINT "Copiando arquivo
SELEC.EXE...";
SHELL "copy selec.exe " + dv$ + ":\ > nul"
LOCATE 15, 26, 0: PRINT "Copiando arquivo
MENU.EXE...";
SHELL "copy menu.exe " + dv$ + ":\ > nul"
LOCATE 18, 15, 0: PRINT "Sistema instalado.
Digite MENU a partir do drive "; dv$; ":";
COLOR 16, 5: LOCATE 23, 58: PRINT "
Pressione uma Tecla "
SHELL dv$ + ":\": SHELL "cd\"
DO WHILE INKEY$ = "": LOOP
COLOR 7, 0
CALL fecha(1, 1, 24, 79, 15, 0, 1, 0)
CLS
CLOSE
END

erro:
IF ERR = 53 THEN GOTO 3

```

## FECHA.BAS

```

DEFINT A-Z
SUB fecha (x, y, w, z, cor1, corf, tipo,
tela) STATIC
IF tela = 1 THEN DEF SEG = &HB800: BSAVE
"tela.pic", 0, 16384
c = INT((y + z) / 2): 'coluna
l = INT((x + w) / 2): 'linha
IF tipo = 0 THEN
  a$ = CHR$(218): a = 196: b = 196: b$ =
CHR$(191): c$ = CHR$(179): d$ = CHR$(192):
e$ = CHR$(217)
END IF
IF tipo = 1 THEN

```

```

  a$ = CHR$(201): a = 205: b = 205: b$ =
CHR$(187): c$ = CHR$(186): d$ = CHR$(200):
e$ = CHR$(188)
END IF
IF tipo = 2 THEN
  a$ = CHR$(219): a = 223: b = 220: b$ =
CHR$(219): c$ = CHR$(219): d$ = CHR$(219):
e$ = CHR$(219)
END IF
COLOR cor1, corf, 0
DO WHILE y <> z
  LOCATE x, y: PRINT a$; STRING$(z - y,
a); b$
  FOR i = x + 1 TO w - 1: LOCATE i, y:
PRINT c$: LOCATE i, z + 1: PRINT c$: NEXT
  LOCATE w, y: PRINT d$; STRING$(z - y,
b); e$;
  LOCATE x, y: PRINT STRING$(z - y + 2,
32)
  FOR i = x + 1 TO w - 1: LOCATE i, y:
PRINT STRING$(4, 32): LOCATE i, z - 2:
PRINT STRING$(4, 32): NEXT
  LOCATE w, y: PRINT STRING$(z - y + 2,
32);
  x = x + 1: IF x > l THEN x = l
  y = y + 3: IF y > c THEN y = c
  w = w - 1: IF w < l THEN w = l
  z = z - 3: IF z < c THEN z = c
LOOP
IF tela = 2 THEN DEF SEG = &HB800: BLOAD
"tela.pic", 0
COLOR 7, 0, 0
END SUB

```

## CARACTER.BAS

```

DEFINT A-Z
SUB caracter (lin, col, var$, tam, conf)
STATIC
seq$ = "1234567890."
carac: car$ = "": car = 0: var$ = "": cf =
tam + conf: COLOR 7, 5, 0
DO WHILE car$ <> CHR$(13) AND LEN(var$) <>
cf
  LOCATE lin, col: PRINT STRING$(tam,
"."); : LOCATE lin, col: PRINT var$;
  IF tam > LEN(var$) THEN COLOR 16, 5:
PRINT " ";
  COLOR 7, 5, 0: LOCATE lin, col
  IF car = tam THEN
    PLAY "l30o1g"
    DO WHILE INKEY$ <> CHR$(13): LOOP
    EXIT DO
  END IF
  car$ = INPUT$(1)
  IF car$ = CHR$(27) THEN
    LOCATE lin, col: PRINT SPACE$(tam);
: GOTO carac
  ELSEIF car$ = CHR$(8) THEN
    car = car - 1: IF car < 0 THEN PLAY
"l30o1g": GOTO carac
    var$ = MID$(var$, 1, car)
  ELSE
    var$ = var$ + car$
    car = car + 1
  END IF
LOOP
IF MID$(var$, LEN(var$), 1) = CHR$(13)
THEN var$ = MID$(var$, 1, LEN(var$) - 1)
COLOR 7, 1, 0
flag = 0
FOR i = 1 TO LEN(var$)
  IF ASC(MID$(var$, i, 1)) < 48 OR
ASC(MID$(var$, i, 1)) > 57 THEN flag = 1
NEXT

```



# PRO KIT

## Graphos SuperVGA

Ao adquirir a nova versão 6.1, você receberá automaticamente mais duas atualizações: 6.2 e 6.3

Os lançamentos continuam.

Agora é o novo disco Bitmap, com uma super matéria sobre anti-aliasing, animação gráfica por sobreposição de áreas, fractais, retoque em fotografias com o Graphos III SuperVGA, arte com ray-tracing e muito mais.

O disco ASM 86 contém, além de todas as rotinas SuperVGA, publicadas na Micro Sistemas, o sistema completo de animação Topview.

E, para quem gosta de programação, o pacote via modem está na medida certa da modernidade.

Nos dias de hoje, a comunicação via modem está se tornando a forma mais rápida, fácil e segura para a troca de informações e experiências. A PRO KIT não poderia ficar fora deste universo e, em conjunto com o BBS Século 21, está lançando um curso de programação Assembler para quem gosta de desafios.

Ao se inscrever, o usuário recebe todo software necessário para conectar-se ao BBS, além de orientação acerca de como fazer leitura off-line. Por esse processo, o tempo de acesso ao BBS cai para o mínimo necessário (na maioria dos casos, o tempo passa a ser de apenas alguns segundos).

As dúvidas e exercícios são resolvidos on-line, através de mensagens públicas, dentro de uma conferência especialmente definida para isso. Todos os usuários cadastrados participam, como se fosse uma aula normal.

Além dessas vantagens, o sistema ainda permite que os usuários recebam imediatamente todos os programas, rotinas, exemplos especiais, etc que sejam produzidos. O Acesso ao BBS é integral, ou seja, o usuário dispõe também de contato com diversas conferências sobre programação, inclusive internacionais (via Internet), programas, textos, imagens e tudo mais que o BBS oferecer aos seus filiados.

## GRAPHOS III

Versão 5.0 VGA..... R\$ 48,00  
Requer 286 / 386 - VGA 256 Kbytes - MS mouse - 3 1/2

Versão 6.1 SVGA..... R\$ 48,00  
Requer 386 / 486 - SVGA 512 Kbytes - MS mouse - 3 1/2

## Bitmap

Disco 1 - VGA / 256 Kb.. R\$ 6,00  
 Disco 2 - SVGA / 512 K.. R\$ 6,00  
 Disco 3 - SVGA / 512 K.. R\$ 6,00

### JOGOS & AVENTURAS

ADV-01 - SVGA 512 Kb.. R\$ 6,00  
 ADV-02 - SVGA 512 Kb.. R\$ 6,00

### ASM 86

Disco 1 - SVGA 512..... R\$ 6,00

Para maiores informações, basta escrever para a PRO KIT, ou mandar mensagem para o endereço Internet:

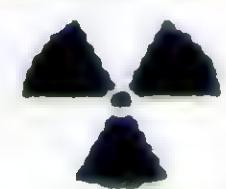
[degiovani@sec21.ax.apc.org](mailto:degiovani@sec21.ax.apc.org)

Para sua segurança, nos pedidos acima de R\$ 20,00, use carta registrada e proteja bem o cheque.

### Como adquirir esses produtos:

Envie cheque nominal à PRO KIT Informática e Editora Ltda - Caixa Postal 108.046 - CEP 24121-970 - Niterói / RJ

nome \_\_\_\_\_  
endereço \_\_\_\_\_  
cidade \_\_\_\_\_ uf \_\_\_\_\_  
cep \_\_\_\_\_  
data \_\_\_\_\_  
valor \_\_\_\_\_  
cheque número \_\_\_\_\_  
banco \_\_\_\_\_



ANGRA I

AMAZÔNIA XINGU

Jogos CGA (pacote)..... R\$ 15,00  
Amazônia, Serra Pelada, Guerra no Golfo e Angra-I

Jogos VGA (pacote)..... R\$ 15,00  
Amazônia, Angra-I e Nautilus

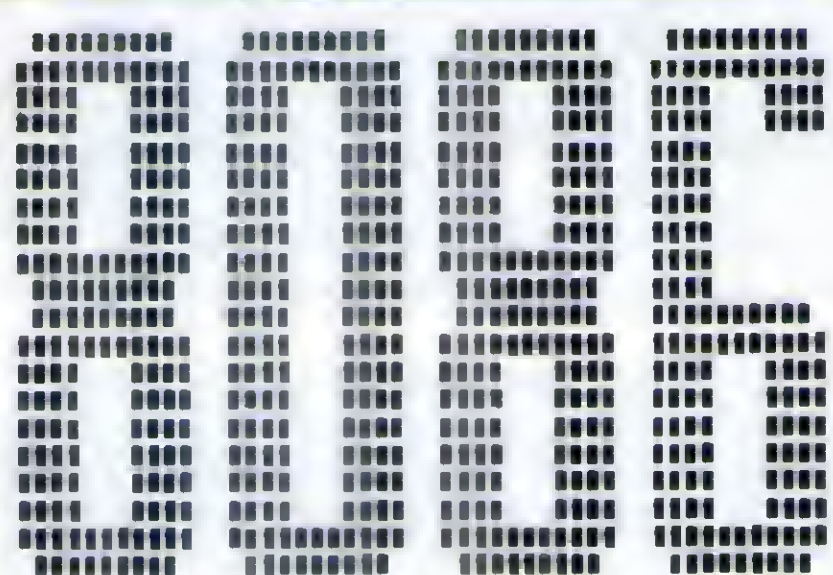
Xingu VGA / 256 Kb..... R\$ 15,00



### Pacotão via modem

- Curso completo de Assembler para SuperVGA;
- Biblioteca de rotinas para SuperVGA
- Um ano de acesso integral ao BBS Século 21;
- Graphos III versão 6.0 / SuperVGA;
- Acesso à conferência PRO KIT;
- Acesso às conferências de programação da Internet, RBT, Micro Sistemas e BR-Online;

Pagamento integral..... R\$ 240,00  
 Em 3 vezes (3 cheques)... R\$ 80,00



## Assembler sem sair de casa

Agora está mais fácil ainda estudar programação Assembler, com o curso completo da PRO KIT. Você recebe todas as partes de uma só vez e estuda de acordo com sua disponibilidade de tempo.

(apostila encadernada com espiral e capa de acetato - o envio é feito por SEDEX)

Assembler completo CGA..... R\$ 70,00  
 Assembler completo VGA..... R\$ 115,00  
 Assembler completo SVGA..... R\$ 115,00  
 Biblioteca SuperVGA..... R\$ 25,00

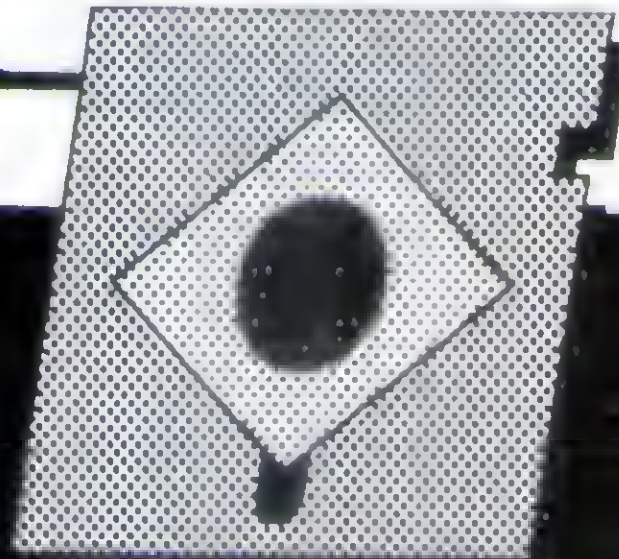
Inclui todo o material necessário para editar e compilar os programas, bem como a biblioteca de rotinas correspondente ao modo de vídeo desejado (CGA, VGA ou



**Central  
SOFT**

# CENTRAL INFORMÁTICA LTDA.

RUA BARÃO DE ITAPETININGA, 88 - CONJ. 707  
CEP01042-000 - CENTRO - SÃO PAULO - SP  
TEL.: (011) 256-2544 - FAX: (011) 259-8430  
BBS (011) 871-2859



## A CENTRAL SOFT TRAZ ATÉ VOCÊ O MELHOR EM SHAREWARE MADE IN BRAZIL

NOME	AUTOR / DESCRICAO	DK	TP	COD	HCIMC	01	DD	COD
ABACUS LITE	SOLLERS SISTEMAS INF / PLANILHA ELETRONICA	01	HD	A0729	HORUS TECNOLOGIA / CONTROLE DE PRODUCAO	01	DD	A0661
ABCHEQUE	EDMAN DEL COLLETO / IMPRIME CHEQUE FOLHA SOLTA	01	DD	A0711	HOPRO vr.1.0 FUJITEC/SSA SOFTWARE / AUTOMACAO DE HOTEIS	01	DD	A0698
ADESTO	RONALDO / ADMINISTRADOR DE ESTOQUES	01	HD	A0725	HORUS CONTAS A PAGAR ..... HORUS TECN. / SIST. DE CONTAS A PAGAR	01	DD	A0256
ADM2	CONSDATA / SIST. DE ADM. DE EMPRESAS	01	DD	A0669	IMOBPROG vr.2.0... FUJITEC/SSA SOFTWARE / SIST.COMPL.P/ IMOBILIARIA	01	DD	A0447
ADV-MASTER	JOSE FERNANDO CLETO / AGENDA PARA ADVOGADOS	01	DD	A0722	INFO 2000 ..... PRODRAM / INTRODUCAO A INFORMATICA OTIMOIII	03	DD	A0414
ADVEL	RONALDO / ADMINISTRADORA DE VEICULOS	01	HD	A0723	INFORGES ..... INFORMAX ASSESSORIA / SIST.DE GESTAO FINANCEIRA	01	DD	A0688
AFC	RONALDO / ADM. FIN. DE CHEQUES	01	HD	A0724	INTUICAO vr.1.0 ..... WAGNER DE QUEIROZ / TESTE SUA INTUICAO	01	DD	A0716
AGENDA ELET.	TECNOSOFT / AGENDA,CALENDARIO,BLOCO DE NOTAS	01	DD	A0454	JET MAIL ..... STERN SOFTWARE / SIST.CADASTRO DE CLIENTES	01	DD	A0503
AGENDA TIMING	vr.2.1 MGS / AGENDA DE COMPROMISSOS	01	DD	A0517	KANOPUS EXTOK vr.2.09KANOPUS / CONT.ESTOQUE FISICO/FINANCEIRO	01	DD	A0484
AMIGO	LOGGOS INFOR. / CODIGO DE DEFESA DO CONSUMIDOR	01	DD	A0173	LISTEL vr.2.0 ..... FUJITEC/SSA SOFTWARE / LISTA TELEFONICA	01	DD	A0513
ATLAS DE ANATOMIA	PAULO R. MARTIN / ESTUDO DA CABECA	01	HD	A0730	LOTO DESDOBRADO ..... MICROPIOONER / FAZ SORTEIO DA LOTO	01	DD	A0392
BABY FUN (DEMO)	WISDOM INFORMATICA / O SOFTWARE DO BEBE	01	DD	A0704	MED vr.3.0 ..... CONSDATA / PROGRAMA PARA CONSULTORIO MEDICO	01	DD	A0474
BATALHA NAVAL	BRINCART / SOFTWARE PEDAGOGICO	01	HD	A0706	MULTI vr.1.01 ... ECHION SOFTWARE / CONVERTE PROG. MONO P/ MULTI	01	DD	A0151
BIBLIA	MARCOS L.D.DE FREITAS / ESTUDO DOS EVANGELHOS	02	DD	A0485	NUMBERS ..... RICARDO R. DE PADUA / PROG. PARA NUMEROLOGIA	01	HD	A0647
BRAVO WINDOWS	JESSE DE BARROS / DIC. ALEMAO / PORTUGUES	01	DD	A0713	ORBIS vr.2.0 ..... ROTINAS PARA C E ASSEMBLER	04	DD	A0662
C.A.T	SOFT LOGIC / CONTROLE DE ASSIS. TECNICA	01	DD	A0721	ORGAO ELET. GIOVANNI DELLA MONICA / SIM. DE ORGAO ELETRONICO	01	DD	A0402
CASH FAST	vr.4.0 SOFTCAD / SIST. CONTAS A PAGAR/RECEBER	01	DD	A0486	PENSAMENTOS ESPIRITAS ..... MARCOS L. DE F. / DICIONARIO DE PENS.	01	HD	A0728
CBPROG	vr.2.0 FUJITEC/SSA SOFTWARE / SIST. DE CONTROLE BANCARIO	01	DD	A0511	POLILOT ..... HEBER J. SILVA / COMBINA LOTO,SENA,ESPORTIVA	01	DD	A0077
CCLI	FUJITEC/SSA SOFTWARE / CADASTRO DE CLIENTES	01	DD	A0696	PHONEBOOK vr.3.0 ..... CYBERSET INFORMATICA / AGENDA COMPLETA	01	DD	A0663
CREDPROG	vr.2.0 FUJITEC/SSA SOFTWARE / SIST. DE CONT. DE CREDIARIO	01	DD	A0573	PROJURID .. FUJITEC/SSA SOFTWARE / SIST.JURIDICO PARA ADVOGADOS	01	DD	A0591
CETPROG	FUJITEC/SSA SOFTWARE / CONT. DE ESTOQUE P/ TAPECARIA	01	DD	A0512	PRONTO ..... SOFTCAD / FICHARIO ELETRONICO	01	DD	A0104
CHEQUE WRITE JR.	EDMAN DEL COLLETO / IMP. CHEQUE FOLHA SOLTA	01	DD	A0712	QUAKE vr.1.5 .... PAULO CESAR BREIM / PROTOCOLO P/ BBS,VIDEOTEXO	01	DD	A0659
CIRCO DOS NUMEROS	BRINCART / SOFTWARE PEDAGOGICO	01	HD	A0707	QMC ..... ARTHUR HARA / GERA CIRC. COMBINACIONAL	01	DD	A0660
CLBC (DEMO)	vr.2.7 SOFTCAD / DEMO DA BIBLIOTECA GRAFICA CLBC	01	DD	A0455	RCPROG vr.2.0 ..... FUJITEC/SSA SOFTWARE / RECIBOS ON LINE	01	DD	A0514
CODIGO CIVIL 1ºvol	ELET. LEGIS / INDICE REMISSIVO TODAS PALAVRAS	01	DD	A0560	REVOLVE! MKD II RESOLVE! INFORMATICA / DATA BASE PARA MARKETING	01	HD	A0566
CONSTITUICAO	PRODESP / CONSTITUICAO INTEGRAL DE 1988	04	DD	A0080	RLADMINISTRA ..... RL INFOR / P/ ADM. DE ESCOLAS, ACADEMIAS ETC	02	DD	A0410
CONSULTAS MEDICAS	TRYTE INF. / GERENCIA CONSULTAS MEDICAS	01	HD	A0719	RLADM. CLINICA ..... RL INFOR / P/ ADM. DE CADSTRO DE PACIENTES	02	DD	A0412
CONTAS CORRENTESDQL	INFORMATICA / SIST. DE CONTROLE BANCARIO	03	DD	A0705	RL CONT. DE ESTOQUE ..... RL INFOR / SIST. DE CONTROLE DE ESTOQUE	02	DD	A0456
CONTAS A P/R	vr.2.0 ..... SISCO SIST. / SIST. DE CONTAS PAGAR/RECEBER	01	DD	A0389	RL FOLHA DE PAG. .... RL INFOR. / COMPLETO SIST. DE FOLHA DE PAG.	02	DD	A0411
COMPANHEIRO DE ESCRIT.	FRACUTS TECN. / UTILIT. DE ESCRITORIO	01	HD	A0708	RL VIDEO LOCADORA ..... RL INFOR. / P/ CONT. DE VIDEO LOCADORA	02	DD	A0413
COMPASSO FIN.	vr.8.4 ... COMPASSO INF. / PACOTE COMP. DE FINANÇAS	02	HD	A0518	SAPRO ..... FUJITEC/SSA SOFTWARE / SIST. DE ATEND. DE CLIENTES	01	DD	A0699
COMPUT.DIC	CONRADO F. CAMPOS / DICIONARIO DE INFORMATICA	01	HD	A0710	SCPR ..... JOCIEL ELOY DE ALMEIDA / SIST.CONTAS A PAGAR/RECEBER	01	DD	A0658
COSMICO CONT.	COSMICO INF. / SISTEMA DE CONTABILIDADE	02	DD	A0445	SCM vr.3.1 .... ANTONIO E. CECCON / SIST. DE CORRECAO DE BALANCO	01	DD	A0667
CTLIV	vr.1.0 FUJITEC/SSA SOFTWARE / AUTOMACAO DE LIVRARIAS	01	DD	A0697	SENA 91 ... GUYEMER MIACHON F. / MONTA JOGOS POR PROBABILIDADE	01	DD	A0272
CYBERSET/CP	vr.1.0 CYBERSET INFORMATICA / CONTAS A PAGAR	01	DD	A0654	SECRET vr.1.0 ... WAGNER LUIZ MARIN / CRIPTOGRAFADOR DE ARQUIVOS	01	DD	A0642
CVIPLAY	vr.1.0 PAULO CESAR BREIM / TOCA MUSICAS EM SEU CD-ROM	01	DD	A0666	SF vr.1.0M ..... D&M INF/ SIST. FINANCEIRO INTEGRADO	01	HD	A0702
CVPRO	FUJITEC/SSA SOFTWARE / CONTROLE DE VISITANTES	01	DD	A0695	SISGEV vr.2.00 ..... KOIONONIA INF. / GERENCIAMENTO DE VENDAS	01	HD	A0655
DAP	vr.1.1 SOFT FRIENDS / DESPROTEGE MAIS DE 140 JOGOS	01	DD	A0301	SISGEP vr.1.30 ..... KOIONONIA INF. / GERENCIAMENTO DE PRECOS	01	HD	A0656
DARF	vr.2.0 ..... EMISSAO DE DARF	01	DD	A0718	SISGEL vr.2.00 ..... KOIONONIA INF. / GERENCIAMENTO DE LOCADORA	01	HD	A0657
DICII	TOP TECNOLOGIA / DICIONARIO INGLES-PORT.	01	DD	A0653	SISTEMA ATRIUM LIGHT ..... ARTSYS / ORC. E PLANEJAMENTO DE OBRAS	04	DD	A0561
DJCONTA DANIEL SIMOES ALMEIDA	CONT.BANCARIO /CONTAS/PAGAR	01	DD	A0703	SISTEMA BANCA ..... PAULO H. GELORAMO / DISTR. DE JORNAL/REVISTA	01	DD	A0476
DRAWDIR	vr.1.2 TRYTE INFORMATICA / GERENCIADOR DE WINCHESTER	01	DD	A0652	SISTEMA CONTABIL SEMEION ... SEMEION INFOR. / SIST. COMP DE CONT.	01	DD	A0471
ECON.	vr.1.0 ..... FUJITEC/SSA SOFTWARE / INDICADORES ECONOMICOS	01	DD	A0683	SFPRO ..... FUJITEC/SSA SOFTWARE / CADASTRO CHEQUE S/FUNDO	01	DD	A0693
ELETRO	DANIEL SIMOES ALMEIDA / ORCAMENTO PROJETO ELETRICO	01	DD	A0583	STPRO ..... FUJITEC/SS SOFTWARE / SIST. AUTOM. AG. DE TURISMO	01	DD	A0694
ELETROCEP	vr.3.2α MULTISISTEMAS / P/ CONSULTAS DE CEP	01	DD	A0473	SMALL O.DISK INDEX .... DIB & ASSOCIADOS / CATALOGADOR DE DISCOS	01	DD	A0664
EXTOK	vr.2.10 CELSON N.C. DE AQUINO / CONTROLE DE ESTOQUE	01	DD	A0651	SMALL O.CASH MANAGER ..... DIB & ASSOCIADOS / FLUXO DE CAIXA	01	DD	A0665
FACIL	vr.6.0D ..... FACIL INFORMATICA / EDITOR DE TEXTO	01	HD	A0727	SMD vr.2 ..... OR JESUS / SISTEMA DE MALA DIRETA	01	DD	A0615
FASTFOOD	SOFT LOGIC / GERENCIA RESTAURANTES	01	DD	A0720	SOFTLOGIC HOME FAST .... SOFT LOGIC INF. / SIST. DE ORC. DOMESTICO	01	DD	A0478
FICHARIO ELET.	SEMEION INFOR / AGENDA, CADASTRO DE PROG. ETC.	01	DD	A0472	SOFTLOGIC NOTE FAST SOFT LOGIC INF. / AGENDA DE COMPROMISSOS	01	DD	A0479
FLASH	vr.1.0 ..... CELSON N.C. DE AQUINO / CONTROLE DE ESTOQUE	01	DD	A0650	SOFTLOGIC STOCKFAST ..... SOFT LOGIC INF. / SIST. DE CONT. DE EST.	01	DD	A0480
FLUXCON	vr.1.0 ... ADILSON SOUZA MARQUES / SIST. DE FLUXO DE CAIXA	01	DD	A0701	SOFTLOGIC BANK FAST ..... SOFT LOGIC INF. / SIST. DE CONT. BANCARIO	01	DD	A0481
FORLIFE	vr.3.0D RONALDO PROJ.DE SIST / GERENCIADOR DE CLINICAS	01	HD	A0714	TRADUTOR ..... GILBERTO HAVIARAS / TRADUZ TEXTO P/ VARIOS IDIOMAS	01	DD	A0045
FOX SHELL	vr.2.0 PAULO ROBERTO / SISTEMA SHELL PARA D.O.S.	01	DD	A0644	TUTOR LOTUS ..... INFAUTO INSTRUCAO / ENSINA A USAR O LOTUS 123	01	DD	A0079
FRASES DE LUZ	MARCOS LUCIO FREITAS / FILOSOFIA - PENSAMENTOS	03	DD	A0717	VIDEO LOC. ... EDUARDO ROCHA SBRISIA / CONT. DE VIDEO LOCADORA	01	DD	A0682
GENESIS (DEMO)	CHIPS MICRO INF. LTDA. / GERA RELATORIOS P/ CLIPPER	01	DD	A0574	ZOD REVISAO SOLAR ..... MARCELO C. / TRAÇA E IMP. SEU MAPA ASTRAL	01	DD	A0419
GER-CAR	vr.1.0D RONALDO ROMANO / GERENCIAMENTO DE VEICULOS	01	HD	A0714				
GERCON	ANTONIO EDSON CECCON / CONTROLE DE CONDOMINIOS	01	DD	A0649				

### CATALOGO

MAIS DE 8.000 APLICATIVOS E MAIS DE 1.300 JOGOS  
SOLICITE O SEU ENVIANDO UM DISQUETE HD OU R\$ 2,00

**PREÇOS**  
GRAVAÇÃO COM DISCO INCLUSO  
5 1/4 DD R\$ 2,00  
5 1/4 HD R\$ 2,50  
TAXA DE CORREIO R\$ 3,00  
**DESCONTO**  
ACIMA DE 20 DISCOS 10%

**REDE DE BANCOS CREDENCIADOS PARA DEPÓSITO:**  
Bco. do Brasil - Ag 1538-5 - C/C 4210-2  
Bco. Itaú - Ag 0170 - C/C 81767-0  
Bco. Bradesco - Ac 0423-5 - C/C64402-1  
  
Em nome de Central Informática Ltda.  
Enviar xerox do depósito junto ao pedido

• FAÇA SEU PEDIDO POR CARTA, TEL, FAX  
• ENVIAMOS REGISTRADO P/ TODO PAÍS  
• ENVIAMOS SEDEX A COBRAR SOMENTE PARA O ESTADO DE SÃO PAULO





# CENTRAL INFORMÁTICA LTDA.

RUA BARÃO DE ITAPETININGA, 88 - CONJ. 707  
CEP01042-000 - CENTRO - SÃO PAULO - SP  
TEL.: (011) 256-2544 - FAX: (011) 259-8430  
BBS (011) 871-2859



# JOGOS

cod dk tp nome ..... descricao

J1214 03 HD SPACE SIMULATOR ..... (VGA/386) SIM. ESPACIAL  
 J1215 09 HD QUEST FOR GLORY IV ..... (VGA) ADV. GRAF. AN.  
 J1216 02 HD SILVER BALL II ..... (VGA/386) PINBALL  
 J1217 05 HD ONE MUST FALL 2097 ..... (386/4Mb) LUTA  
 J1218 02 HD PUSSY PUZZLE ..... WIN QUEBRA CABECA PORNO  
 J1219 01 HD XARGON ..... (VGA) AVENTURA  
 J1220 04 HD INTERNATIONAL TENNIS ..... OPEN TENIS  
 J1221 03 HD SABRE TEAM ..... (VGA) AVENTURA  
 J1222 04 HD ARMORED FIST ..... (VGA/386) SIM. DE TANQUE  
 J1223 02 HD BRIX II ..... (VGA) HABILIDADE  
 J1224 05 HD STREET FIGHTER II TURBO ..... BRIGA DE RUA  
 J1225 07 HD ALIEN LEGACY ..... (VGA/386/4Mb) EST. ESPACIAL  
 J1226 06 HD TONY LARUSSA II ..... (VGA/386) BASEBALL  
 J1227 06 HD HARPOON II ..... (VGA/386) ESTRATEGIA  
 J1228 02 HD ALADDIN ..... (VGA/386) AVENTURA  
 J1229 02 HD KICK OFF III ..... (VGA/386/4Mb) FUTEBOL  
 J1230 03 HD COLONIZATION ..... (VGA/386) ESTRATEGIA  
 J1231 01 HD INCREDIBLE MACHINE II ..... (386) INTELIGENCIA  
 J1232 05 HD LODERUNNER ..... (VGA/386/4Mb) AVENTURA  
 J1233 04 HD LODERUNNER ..... WINDOWS AVENTURA  
 J1234 06 HD IRON CROSS ..... (VGA/386/4Mb) EST. MILITAR  
 J1235 14 HD RISE OF THE ROBOTS .. (386/4Mb) LUTA DE ROBOS  
 J1236 06 HD NASCAR RACING ... (VGA/386/4Mb) . STOCK CAR  
 J1237 01 HD PINBALL DREAMS II ..... (VGA/386) PINBALL  
 J1238 01 DD SCENARIO ASIA FOR FS-5 ..... CEN. PARA O FS-5  
 J1239 01 DD SCENARIO BRASIL FOR FS-5 ..... CEN. PARA O FS-5  
 J1240 03 HD THE LION KING ..... (VGA/386/4Mb) AVENTURA  
 J1241 03 HD POWER DRIVE ..... (VGA/386/4Mb) RALLY  
 J1242 03 HD VIOLENT MYTH ..... (VGA/386/4Mb) LUTA  
 J1243 02 HD DETROIT ..... (VGA/386/4Mb) ESTRATEGIA  
 J1244 06 HD IN EXTREMIS ..... (VGA/386/4Mb) ACAO EM 3D  
 J1245 01 DD SUPER LEMMINGS ..... (386/4Mb) INTELIGENCIA  
 J1246 04 HD ALL NEW WORLDS OF LEMMINGS INT. .... (VGA/4Mb)  
 J1247 01 HD UNIVERSE . (VGA/386/4Mb) ADV. GRAF. ANIMADO  
 J1248 01 HD THE CLUE . (VGA/386/4Mb) ADV. GRAF. ANIMADO  
 J1249 01 HD TUBULAR WORLD ..... (VGA/386/4Mb) BAT. AEREA  
 J1250 02 HD DEADLY ..... (VGA/386/4Mb) RALLY  
 J1251 05 HD PANZER GENERAL ..... (386/4Mb) ESTRATEGIA  
 J1252 04 HD WARCRAFT ..... (VGA/386/4Mb) RPG  
 J1253 03 HD WARLORD II SCENARIO BUILDER ..... CENARIOS  
 J1254 01 HD CHAOS ENGINE ..... (VGA/386) AVENTURA  
 J1255 07 HD MASTER OF MAGIC ..... (VGA/4Mb) RPG  
 J1256 07 HD DARKSUN II ..... (VGA/386) RPG  
 J1257 02 HD BLACKTHORN ..... (VGA/386/4Mb) AVENTURA  
 J1258 06 HD WING COMMANDER ARMADA ..... (4Mb) SIM. ESP.  
 J1259 02 HD DESERT STRIKE .... (VGA/386) GUERRA NO GOLFO  
 J1260 04 HD HERETIC ..... (VGA/386/4Mb) ACAO EM 3D  
 J1261 09 HD OVERLORD ... (VGA/386/4Mb) SIMULADOR AEREO  
 J1262 04 HD DAWN PATROL ..... (VGA/386/4Mb) SIM. AEREO  
 J1263 02 HD TRANSPORT TYCOON ..... MONTE SUA FERROVIA  
 J1264 02 HD JEOPARDY SPORTS ..... (VGA/W) PERG./RESPOSTAS  
 J1265 01 HD ELEMENTS ..... (VGA) INTELIGENCIA  
 J1266 03 HD ZEPPELIN ..... (VGA/386/4Mb) EST.(ALEMAO)

J1267 07 HD MENZOBERRRANZAN ..... (VGA/386) AD. GRAF. EM "RPG"  
 J1268 01 HD HARD BALL III STADIUM DISK ... EST. P/HARDBALL III  
 J1269 01 HD HARD BALL III PLAYER DISK ... JOG. P/HARDBALL III  
 J1270 01 DD DYNAMO ..... JOGO DE DAMAS  
 J1271 01 HD AMARILLO SLIN ..... (VGA) JOGO DE POKER  
 J1272 06 DD KNIGHT OF LEGEND .. (VGA) ADV. GRAF. EM "RPG"  
 J1273 01 HD HIGHWAY FIGHTER .... (VGA/386) COR. DE NAVES  
 J1274 01 HD CLOCKWIZER ..... (VGA/386) INTELIGENCIA  
 J1275 01 HD SKUNNY KART ..... (VGA/386) COR. ANIMADA  
 J1276 02 HD (VGA/386) JOGO DE BASQUETE  
 J1277 02 HD (VGA/386) AVENTURA  
 J1278 01 HD COOL SPOT ..... (VGA/386) AVENTURA  
 J1279 04 HD HOBOKEN .... (VGA/386/4Mb) ADV. GRAF. ANIMADO  
 J1280 03 HD BATTLE BUGS ..... (VGA/386/4Mb) ESTRATEGIA  
 J1281 05 HD METAL TECH ..... (VGA/386/4Mb) SIM. DE ROBO  
 J1282 04 HD METAL TECH SPEECH .... VOZES PARA O METAL TECH  
 J1283 07 HD PROJECT X ..... (VGA/386) ACAO COM NAVE  
 J1284 01 HD MYSTIC TOWERS ..... (VGA/386) AVENTURA  
 J1285 02 HD DEPTH DWELLERS ..... (VGA/386) ACAO EM 3D  
 J1286 01 HD MAGNA FLUX RUNNER ..... (WINDOWS) CORRIDA  
 J1287 08 HD MORTAL KOMBAT II ..... (386/4Mb) BRIGA DE RUA  
 J1288 03 HD CYBER BLASTER ..... (386/4Mb) FUT.FUTURISTICO  
 J1289 04 HD DIE SAGE WON NIETOOON ..... (386) "RPG"(ALEMAO)  
 J1290 02 HD SCENARY CARIBE FS-5 ..... CENARIO PARA O FS-5  
 J1291 05 HD HARD BALL IV ..... (386/4Mb) JOGO DE BASEBALL  
 J1292 03 HD HORNET FOR FALCON 3.0 ..... AVIOES/CENARIOS  
 J1293 02 DD KLAX ..... (VGA) HABILIDADE ESTILO TETRIS  
 J1294 07 HD KRONOLOG ... (VGA/386) ADV. GRAFICO ANIMADO  
 J1295 02 HD BRIDGE OLYMPIAD .... (386/4Mb) JOGO DE CARTAS  
 J1296 02 HD (386/4M) ESTRATEGIA  
 J1297 04 HD HIRED GUNS ... (386/4Mb) ADV. GRAFICO EM "RPG"  
 J1298 03 HD ODELL DOWN UNDER ..... (VGA/386) AV. NO MAR  
 J1299 03 HD (WINDOWS) JOGO DE BASEBALL (VGA/386)  
 J1300 01 HD SC2000 URBAN RENEWAL KIT ..... CRIA, MODIFICA  
 J1301 01 HD FS-5 UPDATE ..... ATUALIZA O FS-5 PARA FS50A  
 J1302 05 HD CYCLONES ..... (386/W) ACAO EM 3D  
 J1303 01 HD ALLAN BORDERS CRICKET ..... (386) BASEBALL  
 J1304 03 HD PICKLE WARS ..... (EGA) JOGO DE AVENTURA  
 J1305 02 HD PLANET STRIKE ..... ACAO EM 3D  
 J1306 04 HD SUPER SKI III ..... (386/4Mb) JOGO DE ESQUI  
 J1307 05 HD DESCENT ..... (386/4Mb) ACAO EM 3D COM NAVE  
 J1308 03 HD SPACE FEDERATION ..... (386/4Mb) SIM. ESPACIAL  
 J1309 01 HD FOX RANGER ..... (386/4Mb) ACAO COM NAVE  
 J1310 05 HD THEATRE OF DEATH ..... (386/4Mb) ESTRATEGIA  
 J1311 06 HD RETRIBUTION ..... (386/4Mb) SIMULADOR ESPACIAL  
 J1312 07 HD WOLF ..... (386/4Mb) AVENTURA COM UM LOBO  
 J1313 05 HD RISE OF THE TRIAD ..... (386/4Mb) ACAO EM 3D  
 J1314 03 HD BATTLE BUGS ..... (386/4Mb) ESTRATEGIA  
 J1252 04 HD WARCRAFT ..... (VGA/386/4Mb) RPG  
 J1253 03 HD WARLORD II SCENARY BUILDER ..... CENARIOS  
 J1254 01 HD CHAOS ENGINE ..... (VGA/386) AVENTURA  
 J1255 07 HD MATER OF MAGIC ..... (VGA/4Mb) RPG  
 J1256 07 HD DARKSUN II ..... (VGA/386) RPG  
 J1257 02 HD BLACKTHORN ..... (VGA/386/4Mb) AVENTURA  
 J1258 06 HD WING COMMANDER ARMADA (4Mb) SIM. ESPACIAL  
 J1259 02 HD DESERT STRIKE ..... (VGA/386) GUERRA NO GOLFO  
 J1260 04 HD HERETIC ..... (VGA/386/4Mb) ACAO EM 3D  
 J1261 09 HD OVERLORD ..... (VGA/386/4Mb) SIMULADOR AEREO  
 J1262 04 HD DAWN PATROL ..... (VGA/386/4Mb) SIM. AEREO  
 J1263 02 HD TRANSPORT TYCOON ..... MONTE SUA FERROVIA  
 J1264 02 HD JEOPARDY SPORTS (VGA/W) PERGUNTAS/RESPOSTAS  
 J1265 01 HD ELEMENTS ..... (VGA) INTELIGENCIA  
 J1267 07 HD MENZOBERRRANZAN (VGA.) ADV. GRAF. EM "RPG"  
 J1268 01 HD HARD BALL III STADIUM DISK EST. P/HARD BALL III

J1269 01 HD HARD BALL III PLAYER DISKJOG. P/HARD BALL III  
 J1270 01 DD DYNAMO ..... JOGO DE DAMAS  
 J1271 01 HD AMARILLO SLIN ..... (VGA) JOGO DE POKER  
 J1272 06 DD KNIGHT OF LEGEND (VGA) ADV. GRÁ. EM "RPG"  
 J1273 01 HD HIGHWAY FIGHTER ... (386) CORRIDA DE NAVES  
 J1274 01 HD CLOCKWIZER ..... (VGA/386) INTELIGENCIA  
 J1275 01 HD SKUNNY KART(VGA/386) COR. DE CARROS ANIM.  
 J1276 02 HD JAMMIT ..... (VGA/386) JOGO DE BASQUETE  
 J1277 02 HD ALIEN CARNAGE ..... (VGA/386) AVENTURA  
 J1278 01 HD COOL SPOT ..... (VGA/386) AVENTURA  
 J1279 04 HD HOBOKEN(VGA/386/4Mb) ADV. GRÁF. ANIMADO  
 J1280 03 HD BATTLE BUGS ..... (VGA/386/4Mb) ESTRATÉGIA  
 J1281 04 HD METAL TECH . (VGA/386/4Mb) SIMULADOR/ROBO  
 J1282 04 HD METAL TECH SPEECH VOZES PARA O METAL TECH  
 J1283 07 HD PROJECT X ..... (VGA/386) AÇÃO COM NAVE  
 J1284 01 HD MYSTIC TOWERS ..... (VGA/386) AVENTURA  
 J1285 02 HD DEPTH DWELLERS ..... (VGA/386) AÇÃO EM 3D  
 J1286 01 HD MAGNA FLUX RUNNER ... (WINDOWS) CORRIDA  
 J1287 08 HD MORTAL COMBAT II ..... (386/4Mb) BRIGA DE RUA  
 J1288 03 HD CYBER BLASTER(386/4Mb) FUTEBOL FUTURISTICO  
 J1289 04 HD DIE SAGE WON NIETOOON (386) "RPG" (ALEMÃO)  
 J1290 02 HD SCENARY CARIBE FS-5 ..... CENÁRIO PARA O FS-5  
 J1291 05 HD HARD BALL IV ..... (386/4Mb) JOGO DE BASEBALL  
 J1292 03 HD HORNET FOR FALCON 3.0 ..... AVIOES/CENARIOS  
 J1293 02 DD KLAX ..... (VGA) HABILIDADE ESTILO TETRIS  
 J1294 07 HD KRONOLOG (VGA/386) ADV. GRÁFICO ANIMADO  
 J1295 02 HD BRIDGE OLYMPIAD . (386/4Mb) JOGO DE CARTAS  
 J1296 02 HD TIGERS OF THE PROWL ... (386/4Mb) ESTRATÉGIA  
 J1297 04 HD HIRED GUNS (386/4Mb) ADV. GRÁFICO EM "RPG"  
 J1298 03 HD ODELL DOWN UNDER ... (VGA/386) AV. NO MAR  
 J1299 03 HD TIMEOUT SPORTS ..... (WIN) BASEBALL (VGA/386)  
 J1300 01 HD SC2000 URBAN RENEWAL KIT ... CRIA, MODIFICA  
 J1301 01 HD FS-5 UPDATE ..... ATUALIZA O FS-5 PARA FS-50A  
 J1302 05 HD CYCLONES ..... (386/W) AÇÃO EM 3D  
 J1303 01 HD ALLAN BORDERS CRICKET ..... (386) BASEBALL  
 J1304 03 HD PICKLE WARS ..... (EGA) JOGO DE AVENTURA  
 J1305 02 HD PLANET STRIKE ..... AÇÃO EM 3D  
 J1306 04 HD SUPER SKI III ..... (386/4Mb) JOGO DE ESQUI  
 J1311 03 HD LINKS CASTLE PINE GOLF CLUB ..... Senários  
 J1312 02 DD SUPER OFF ROAD ..... (EGA) Corrida de OFF-ROAD  
 J1313 02 HD OPERATION COMBAT II ..... (VGA) ESTRATEGIA  
 J1314 02 HD DEJA VU II ..... (VGA) ADV GRAFICO ANIMADO  
 J1315 02 HD TRAIN ENGINNER . (VGA) MONTE SUA FERROVIA  
 J1316 04 HD ISLE OF THE DEATH . (VGA) ADV. GRAF. EM "RPG"  
 J1317 01 HD UFO:ENEMY UNKNOWN UPDATE ..... ATUALIZA  
 J1318 04 HD NHLPA HOCKEY ..... (VGA/386) HOQUEI  
 J1319 07 HD SEXY TV SHOW ..... (VGA/386) PERG./RESPOSTAS  
 J1320 04 HD ROBINSON REQUIEM 3D ... (VGA) AVENT. EM 3D  
 J1321 02 HD SCENARIO ITALY FS-5 ..... CENARIO PARA O FS-5  
 J1322 01 HD SCENARIO EUROPE FS-5 ..... CENARIO PARA O FS-5  
 J1323 02 HD MULTIMEDIA POOL WINDOWS ..... SNOOKER  
 J1324 06 HD THEME PARK(VGA/386/4Mb) MONTE SEU PARQUE  
 J1325 06 HD LAST ACTION HERO ..... (VGA/386) ACAO  
 J1326 07 HD DARK LEGIONS (VGA/386) ADV. GRAF. EM "RPG"  
 J1327 02 HD 3 POINT BASKETBALL ..... TREINO DE BASQUETE

**CATÁLOGO**  
MAIS DE 8.000 APLICATIVOS E MAIS DE  
1.300 JOGOS  
SOLICITE O SEU ENVIANDO UM  
DISQUETE HD OU R\$ 2,00

**PREÇOS**  
GRAVAÇÃO COM DISCO INCLUSO  
5 1/4 DD R\$ 2,00  
5 1/4 HD R\$ 2,50  
TAXA DE CORREIO R\$ 3,00  
**DESCONTO**  
ACIMA DE 20 DISCOS 10%

**REDE DE BANCOS CREDENCIADOS PARA DEPÓSITO:**  
Bco. do Brasil - Ag 1538-5 - C/C 4210-2  
Bco. Itaú - Ag 0170 - C/C 81767-0  
Bco. Bradesco - Ac 0423-5 - C/C64402-1  
  
Em nome de Central Informática Ltda.  
Enviar xerox do depósito junto ao pedido

**FAÇA SEU PEDIDO POR CARTA, TEL, FAX**  
ENVIAMOS REGISTRADO P/ TODO PAÍS  
ENVIAMOS SEDEX A COBRAR SOMENTE PARA O ESTADO DE SÃO PAULO



```

IF flag = 0 AND LEN(var$) > 0 THEN var$ =
STRING$(tam - LEN(var$), "0") + var$
LOCATE lin, col: PRINT SPACE$(tam); :
LOCATE lin, col: PRINT var$;
END SUB

```

## APAGA.BAS

```

DEFINT A-Z
SUB apaga (x, y, w, z, cor1, corf) STATIC
COLOR cor1, corf, 0
FOR lin = x TO w: LOCATE lin, y: PRINT
STRING$(z - y + 2, 32); : NEXT
COLOR 7, 0, 0
END SUB

```

## ABRE.BAS

```

DEFINT A-Z
SUB abre (x, y, w, z, cor1, corf, tipo,
tela) STATIC
IF tela = 1 THEN DEF SEG = &HB800: BSAVE
"tela.pic", 0, 16384
mx = INT((x + w) / 2): mw = mx
my = INT((y + z) / 2): mz = my
pula = INT(z / w + 1)
IF tipo = 0 THEN
a$ = CHR$(218): a = 196: b = 196: b$ =
CHR$(191): c$ = CHR$(179): d$ = CHR$(192):
e$ = CHR$(217)
END IF
IF tipo = 1 THEN
a$ = CHR$(201): a = 205: b = 205: b$ =
CHR$(187): c$ = CHR$(186): d$ = CHR$(200):
e$ = CHR$(188)
END IF
IF tipo = 2 THEN
a$ = CHR$(219): a = 223: b = 220: b$ =
CHR$(219): c$ = CHR$(219): d$ = CHR$(219):
e$ = CHR$(219)
END IF
DO WHILE mx <> x
COLOR cor1, corf
LOCATE mx, my: PRINT a$; STRING$(mz -
my, a); b$
FOR i = mx + 1 TO mw: LOCATE i, my:
PRINT c$: LOCATE i, mz + 1: PRINT c$: NEXT
LOCATE mw + 1, my: PRINT d$; STRING$(mz
- my, b); e$;
COLOR corf, corf
LOCATE mx, my: PRINT a$; STRING$(mz -
my, a); b$
FOR i = mx + 1 TO mw: LOCATE i, my:
PRINT c$: LOCATE i, mz + 1: PRINT c$: NEXT
LOCATE mw + 1, my: PRINT d$; STRING$(mz
- my, a); e$;
mx = mx - 1: IF mx < x THEN mx = x
my = my - pula: IF my < y THEN my = y
mw = mw + 1: IF mw > w THEN mw = w
mz = mz + pula: IF mz > z THEN mz = z
LOOP
COLOR cor1, corf
LOCATE x, y: PRINT a$; STRING$(z - y, a);
b$
FOR i = x + 1 TO w - 1: LOCATE i, y: PRINT
c$: LOCATE i, z + 1: PRINT c$: NEXT
LOCATE w, y: PRINT d$; STRING$(z - y, b);
e$;
IF tela = 2 THEN DEF SEG = &HB800: BLOAD
"tela.pic", 0
COLOR 7, 0, 0
END SUB

```

## MENU.BAS

```

DECLARE SUB fecha (x%, y%, w%, z%, cor1%,
corf%, tipo%, tela%)
DECLARE SUB abre (x%, y%, w%, z%, cor1%,
corf%, tipo%, tela%)
DEFINT C, R
CLEAR : cor = 10: som = 1
OPEN "r", #1, "cadsel.rzj", 70
FIELD #1, 10 AS aplic$, 25 AS cam$, 8 AS
exec$, 1 AS drv$, 20 AS usu$, 6 AS senha$
reg = LOF(1) / 70: acc = 1
inicio: CLS
CALL abre(1, 1, 24, 79, cor, 0, 1, 0)
COLOR cor
LOCATE 3, 1: PRINT "!"; STRING$(78, 205);
"!";
COLOR 15, cor
LOCATE 2, 3: PRINT " " + CHR$(82) +
CHR$(90) + CHR$(74) + " "
LOCATE 2, 30: PRINT " SELETOR DE SISTEMAS "
LOCATE 2, 69: PRINT " " + MID$(DATE$, 4, 2)
+ "/" + MID$(DATE$, 1, 2) + "/" +
MID$(DATE$, 9, 2) + " ": COLOR 7, 0
IF reg < 1 THEN
PLAY "o3l30cego4c"
LOCATE 11, 7: PRINT "Ainda não posso rodar
o seletor de sistemas pois não há nenhum
item,"
LOCATE 14, 7: PRINT "será necessário
incluir pelo menos 2 itens no INCLUE
deste sistema"
COLOR cor, 5: LOCATE 23, 58: PRINT "
Pressione uma Tecla "
DO WHILE INKEY$ = "": LOOP
COLOR 7, 0
CHAIN "selec"
END IF
COLOR 15, cor
LOCATE 20, 3: PRINT " C o r "
LOCATE 21, 3: PRINT " S o m "
LOCATE 23, 3: PRINT "Usuário"
COLOR 7, 0: LOCATE 23, 34: PRINT "Use Setas
"; CHR$(24); CHR$(25)
COLOR 15, cor: LOCATE 20, 67: PRINT " F1";
: COLOR 7, 0: PRINT " Muda cor"
COLOR 15, cor: LOCATE 21, 67: PRINT " F2";
: COLOR 7, 0: PRINT " Muda som"
COLOR 15, cor: LOCATE 22, 67: PRINT " F3";
: COLOR 7, 0: PRINT " Ret. DOS"
COLOR 15, cor: LOCATE 23, 67: PRINT "ESC";
: COLOR 7, 0: PRINT " Finaliza"
CALL abre(5, 31, 8 + reg, 47, cor, 0, 2, 0)
COLOR cor
FOR i = 6 TO 8 + reg
LOCATE i, 49: PRINT " _ "
NEXT
LOCATE 9 + reg, 33: PRINT STRING$(18, 176)
lin = 6
FOR i = 1 TO reg
GET 1, i
COLOR 7, 0: LOCATE lin + i, 34: PRINT " "
+ LCASE$(aplic$) + " "
NEXT i
tec$ = ""
GET 1, acc
COLOR 15, cor: LOCATE lin + acc, 34: PRINT
" " + UCASE$(aplic$) + " "
COLOR 7, 0
LOCATE 20, 11: PRINT USING "##"; cor
LOCATE 21, 11: PRINT USING "##"; som
LOCATE 23, 11: PRINT UCASE$(usu$)
DO WHILE tec$ <> CHR$(13)
tec$ = ""
time = VAL(MID$(TIME$, 4, 2))

```



```

DO WHILE tec$ = ""
  tec$ = INKEY$
  IF VAL(MID$(TIME$, 4, 2)) - time >= 2
  THEN
    CALL fecha(1, 1, 24, 79, 0, 0, 0, 0)
    DO WHILE INKEY$ = ""
      col = INT(RND * 74) + 1
      lin = INT(RND * 23) + 1
      cl = INT(RND * 72) + 1
      ln = INT(RND * 23) + 1
      COLOR cor, 5: LOCATE lin, col: PRINT "
MENU ";
      COLOR cor, 5: LOCATE ln, cl: PRINT " "
+ MID$(TIME$, 1, 5) + " ";
      GOSUB son
      SLEEP 5
      COLOR cor, 0: LOCATE lin, col: PRINT "
";
      COLOR cor, 0: LOCATE ln, cl: PRINT "
";
      LOOP
      GOTO inicio
    END IF
    hor = VAL(MID$(TIME$, 1, 2))
    IF hor < 12 THEN
      a$ = "Bom dia !!!"
    ELSEIF hor >= 12 AND hor < 18 THEN
      a$ = "Boa Tarde !!!"
    ELSEIF hor >= 18 THEN
      a$ = "Boa Noite !!!"
    END IF
    LOCATE 4, 34: PRINT a$
  LOOP
  time = VAL(MID$(TIME$, 4, 2))
  SELECT CASE ASC(UCASE$(RIGHT$(tec$, 1)))
  CASE 72
    COLOR cor, 0: LOCATE lin + acc, 48: PRINT
" "
    COLOR 7, 0: LOCATE lin + acc, 34: PRINT "
" + LCASE$(aplic$) + " "
    acc = acc - 1: IF acc < 1 THEN acc = reg
GET 1, acc
    LOCATE 23, 11: PRINT UCASE$(usu$)
    COLOR 15, cor: LOCATE lin + acc, 48:
PRINT CHR$(24)
    LOCATE lin + acc, 34: PRINT " " +
UCASE$(aplic$) + " "
    GOSUB son
  CASE 80
    COLOR cor, 0: LOCATE lin + acc, 48: PRINT
" "
    COLOR 7, 0: LOCATE lin + acc, 34: PRINT "
" + LCASE$(aplic$) + " "
    acc = acc + 1: IF acc > reg THEN acc = 1
GET 1, acc
    LOCATE 23, 11: PRINT UCASE$(usu$)
    COLOR 15, cor: LOCATE lin + acc, 48:
PRINT CHR$(25)
    LOCATE lin + acc, 34: PRINT " " +
UCASE$(aplic$) + " "
    GOSUB son
  CASE 27
    CALL fecha(5, 31, 9 + reg, 49, cor, 0, 2,
0)
    CALL fecha(1, 1, 24, 79, cor, 0, 1, 0)
    CLOSE
    COLOR 7, 0
    CLS
    LOCATE 1, 1
    END
  CASE 59
    cor = cor + 1
    IF cor > 15 THEN cor = 1
    GOTO inicio
  CASE 60
    som = som + 1

```

```

IF som > 7 THEN som = 1
LOCATE 21, 11: PRINT USING "##"; som
GOSUB son
CASE 61
  DEF SEG = &HB800: BSAVE "tela.pic", 0,
16384
  CALL fecha(5, 31, 9 + reg, 49, cor, 0,
2, 0)
  CALL fecha(1, 1, 24, 79, 0, 0, 0, 0)
  CLS
  LOCATE 1, 25: PRINT "Digite "; : COLOR
23: PRINT "EXIT"; : COLOR 7: PRINT " para
retornar"
  SHELL
  BLOAD "tela.pic", 0
  CASE IS <> 13
    PLAY "o3l30cego4c"
  END SELECT
  COLOR 7, 0
  LOOP
  CALL fecha(5, 31, 9 + reg, 49, cor, 0, 2,
0)
  CALL fecha(1, 1, 24, 79, cor, 0, 1, 0)
  LOCATE 1, 1, 0
  SHELL drv$ + ":"
  SHELL cam$
  SHELL "exec$
  GOTO inicio

son: ON som GOTO 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7
1 : RETURN
2 : SOUND 1000, .1: RETURN
3 : SOUND 1000, .1: SOUND 2000, .1: RETURN
4 : SOUND 1000, .1: SOUND 2000, .1: SOUND
3000, .1: RETURN
5 : PLAY "o3l50cego4c": RETURN
6 : FOR i = 1000 TO 5000 STEP 500: SOUND
i, .1: NEXT: RETURN
7 : FOR i = 5000 TO 1000 STEP -500: SOUND
i, .1: NEXT: RETURN

```

## SELEC.BAS

```

DECLARE SUB abre (x%, y%, w%, z%, cor1%,
corf%, tipo%, tela%)
DECLARE SUB apaga (x%, y%, w%, z%, cor1%,
corf%)
DECLARE SUB fecha (x%, y%, w%, z%, cor1%,
corf%, tipo%, tela%)
DECLARE SUB caracter (lin%, col%, var$,
tam%, conf%)
DECLARE SUB inclu ()
DECLARE SUB exclu ()
DECLARE SUB alter ()
DECLARE SUB relat ()
CLEAR
KEY 1, ""
ON KEY(1) GOSUB help
KEY(1) ON
OPEN "r", #1, "cadsel.rzj", 70
CLS
CALL abre(1, 1, 24, 79, 15, 0, 1, 0)
COLOR 15
LOCATE 3, 1: PRINT "|"; STRING$(78, 205);
"|
COLOR 0, 15
LOCATE 2, 3: PRINT " " + CHR$(82) +
CHR$(90) + CHR$(74) + " "
LOCATE 2, 30: PRINT " SELETOR DE SISTEMAS
"
LOCATE 2, 69: PRINT " " + MID$(DATE$, 4,
2) + "/" + MID$(DATE$, 1, 2) + "/" +
MID$(DATE$, 9, 2) + " ": COLOR 7, 0
2 CALL apaga(4, 2, 23, 78, 7, 0)

```



```

COLOR 0, 5: LOCATE 5, 28: PRINT "
Manutenção do Cadastro "
CALL abre(7, 3, 22, 77, 5, 0, 0, 0)
COLOR 15, 5
LOCATE 7, 4: PRINT " Aplicação"
LOCATE 7, 15: PRINT "Drive"
LOCATE 7, 21: PRINT "          Caminho
"
LOCATE 7, 47: PRINT "Executável"
LOCATE 7, 58: PRINT "          Usuário      "
COLOR 7, 0
LOCATE 23, 5: PRINT "OPÇÕES:  nclue,
xclue, ltera, elatório ou im
= HELP"
COLOR 30, 2
LOCATE 23, 14: PRINT "I"
LOCATE 23, 22: PRINT "E"
LOCATE 23, 30: PRINT "A"
LOCATE 23, 38: PRINT "R"
LOCATE 23, 51: PRINT "F"
LOCATE 23, 69: PRINT "F1"
3 tec$ = ""
DO WHILE tec$ = ""
    tec$ = INKEY$
LOOP
IF UCASE$(tec$) = "I" THEN CALL inclu
IF UCASE$(tec$) = "E" THEN CALL exclu
IF UCASE$(tec$) = "A" THEN CALL alter
IF UCASE$(tec$) = "R" THEN CALL relat
IF UCASE$(tec$) = "F" THEN CALL fecha(1, 1,
24, 79, 15, 0, 1, 0): CLOSE : CHAIN "menu"
IF UCASE$(tec$) <> "I" AND UCASE$(tec$) <>
"E" AND UCASE$(tec$) <> "A" AND
UCASE$(tec$) <> "R" AND UCASE$(tec$) <> "F"
THEN
    PLAY "o3130cego4c"
    GOTO 3
END IF
GOTO 2
help:
DEF SEG = &HB800: BSAVE "tela.pic", 0,
16384
CALL abre(10, 16, 15, 64, 15, 0, 1, 0)
COLOR 15, 5: LOCATE 11, 18: PRINT
"Apliação "; : COLOR 15, 0: PRINT " Campo
alfanumérico com 10 posições"
LOCATE 12, 29: PRINT "digite por exemplo
: WORDSTAR "
COLOR 15, 5: LOCATE 13, 18: PRINT "
Drive "; : COLOR 15, 0: PRINT " Campo
alfanumérico com 1 posição"
LOCATE 14, 29: PRINT "digite por exemplo
: C "
COLOR 16, 5: LOCATE 15, 48: PRINT "
Pressione Tecla ": COLOR 15, 0
DO WHILE INKEY$ = "": LOOP
COLOR 15, 5: LOCATE 11, 18: PRINT "
Caminho "; : COLOR 15, 0: PRINT " Campo
alfanumérico com 25 posições"
LOCATE 12, 29: PRINT "digite por exemplo
: CD\SOFT\WS"
COLOR 15, 5: LOCATE 13, 18: PRINT
"Executável"; : COLOR 15, 0: PRINT " Campo
alfanumérico com 8 posições"
LOCATE 14, 29: PRINT "digite por exemplo
: WS "
COLOR 16, 5: LOCATE 15, 48: PRINT "
Pressione Tecla ": COLOR 15, 0
DO WHILE INKEY$ = "": LOOP
COLOR 15, 5: LOCATE 11, 18: PRINT "
Usuário "; : COLOR 15, 0: PRINT " Campo
alfanumérico com 20 posições"
LOCATE 12, 29: PRINT "digite por exemplo

```

```

: RENATO "
LOCATE 13, 18: PRINT SPACE$(46)
LOCATE 14, 18: PRINT SPACE$(46)
COLOR 16, 5: LOCATE 15, 48: PRINT "
Pressione Tecla ": COLOR 15, 0
DO WHILE INKEY$ = "": LOOP
CALL fecha(10, 16, 15, 64, 15, 0, 1, 0)
BLOAD "tela.pic", 0
RETURN

SUB alter
FIELD #1, 10 AS aplic$, 25 AS cam$, 8 AS
exec$, 1 AS drv$, 20 AS Usu$, 6 AS senha$
COLOR 0, 5: LOCATE 5, 28: PRINT " Alteração
de Registros ": COLOR 7, 0
LOCATE 23, 15: PRINT SPACE$(50)
lin% = 8: acc% = 1
FOR i = 1 TO LOF(1) / 70
    GET #1, 1
    COLOR 5, 0: LOCATE lin% + 1, 4: PRINT
aplic$; " "; drv$; " "; cam$; " ";
exec$; " "; Usu$
NEXT
GET #1, 1
COLOR 15, 0: LOCATE 9, 4: PRINT aplic$; "
"; drv$; " "; cam$; " "; exec$; " ";
Usu$
aa: COLOR 7, 0: LOCATE 23, 4: PRINT "Nº de
Registros "; USING "###"; LOF(1) / 70
LOCATE 23, 33: PRINT "Use Setas ";
CHR$(24); CHR$(25): LOCATE 23, 64: PRINT
"[ESC] = Retorna"
tec$ = ""
DO WHILE tec$ <> CHR$(13)
    tec$ = ""
    DO WHILE tec$ = ""
        tec$ = INKEY$
    LOOP
    SELECT CASE ASC(UCASE$(RIGHT$(tec$, 1)))
    CASE 72
        COLOR 5, 0: LOCATE lin% + acc%, 4: PRINT
aplic$; " "; drv$; " "; cam$; " ";
exec$; " "; Usu$
        acc% = acc% - 1: IF acc% < 1 THEN acc% =
LOF(1) / 70
        GET #1, acc%
        COLOR 15, 0: LOCATE lin% + acc%, 4:
PRINT aplic$; " "; drv$; " "; cam$; "
"; exec$; " "; Usu$
    CASE 80
        COLOR 5, 0: LOCATE lin% + acc%, 4: PRINT
aplic$; " "; drv$; " "; cam$; " ";
exec$; " "; Usu$
        acc% = acc% + 1: IF acc% > LOF(1) / 70
THEN acc% = 1
        GET #1, acc%
        COLOR 15, 0: LOCATE lin% + acc%, 4:
PRINT aplic$; " "; drv$; " "; cam$; "
"; exec$; " "; Usu$
    CASE 27
        LOCATE 23, 64: PRINT SPACE$(15)
        GOTO cta
    CASE IS <> 13
        PLAY "o3130cego4c"
    END SELECT
    COLOR 7, 0
LOOP
CALL character(lin% + acc%, 4, ap$, 10, 1)
IF ap$ = "" THEN
    ap$ = aplic$
END IF
COLOR 15, 0: LOCATE lin% + acc%, 4: PRINT
ap$

```



```

CALL character(lin% + acc%, 17, dr$, 1, 1)
IF dr$ = "" THEN
  dr$ = drv$
END IF
COLOR 15, 0: LOCATE lin% + acc%, 17: PRINT
dr$
CALL character(lin% + acc%, 21, cm$, 25, 1)
IF cm$ = "" THEN
  cm$ = cam$
END IF
COLOR 15, 0: LOCATE lin% + acc%, 21: PRINT
cm$
CALL character(lin% + acc%, 48, ex$, 8, 1)
IF ex$ = "" THEN
  ex$ = exec$
END IF
COLOR 15, 0: LOCATE lin% + acc%, 48: PRINT
ex$
CALL character(lin% + acc%, 58, us$, 20, 1)
IF us$ = "" THEN
  us$ = Usu$
END IF
COLOR 15, 0: LOCATE lin% + acc%, 58: PRINT
us$
cfa: LOCATE 23, 33: PRINT "Confirma (S/N)"
CALL character(23, 48, cf$, 1, 1)
LOCATE 23, 33: PRINT SPACE$(20)
IF UCASE$(cf$) = "N" THEN
  GOTO aa
ELSEIF UCASE$(cf$) = "S" THEN
  LSET aplic$ = SPACE$((10 - LEN(ap$)) /
2) + ap$: LSET cam$ = cm$: LSET exec$ =
ex$: LSET drv$ = dr$: LSET Usu$ = us$: LSET
senha$ = se$
  PUT #1, acc%
  GOTO aa
ELSE
  PLAY "o3130cego4c"
  GOTO cfa
END IF
cta: COLOR 7, 0: LOCATE 23, 33: PRINT
"Continua (S/N)"
CALL character(23, 48, ct$, 1, 1)
IF UCASE$(ct$) = "N" THEN
  EXIT SUB
ELSEIF UCASE$(ct$) = "S" THEN
  GOTO aa
ELSE
  PLAY "o3130cego4c"
  GOTO cta
END IF
END SUB

SUB exclu
FIELD #1, 10 AS aplic$, 25 AS cam$, 8 AS
exec$, 1 AS drv$, 20 AS Usu$, 6 AS senha$
COLOR 0, 5: LOCATE 5, 28: PRINT " Exclusão
de Registros ": COLOR 7, 0
LOCATE 23, 15: PRINT SPACE$(50)
lin% = 8: acc% = 1
FOR i = 1 TO LOF(1) / 70
  GET #1, i
  COLOR 5, 0: LOCATE lin% + i, 4: PRINT
aplic$; " "; drv$; " "; cam$; " ";
exec$; " "; Usu$
NEXT
GET #1, 1
COLOR 15, 0: LOCATE 9, 4: PRINT aplic$; "
"; drv$; " "; cam$; " "; exec$; " ";
Usu$
ae: COLOR 7, 0: LOCATE 23, 4: PRINT "Nº de
Registros "; USING "###"; LOF(1) / 70
LOCATE 23, 33: PRINT "Use Setas ";

```

```

CHR$(24); CHR$(25): LOCATE 23, 64: PRINT
"[ESC] = Retorna"
tec$ = ""
DO WHILE tec$ <> CHR$(13)
  tec$ = ""
  DO WHILE tec$ = ""
    tec$ = INKEY$
  LOOP
  SELECT CASE ASC(UCASE$(RIGHT$(tec$, 1)))
  CASE 72
    COLOR 5, 0: LOCATE lin% + acc%, 4: PRINT
aplic$; " "; drv$; " "; cam$; " ";
exec$; " "; Usu$
    acc% = acc% - 1: IF acc% < 1 THEN acc% =
LOF(1) / 70
    GET #1, acc%
    COLOR 15, 0: LOCATE lin% + acc%, 4:
PRINT aplic$; " "; drv$; " "; cam$; "
"; exec$; " "; Usu$
  CASE 80
    COLOR 5, 0: LOCATE lin% + acc%, 4: PRINT
aplic$; " "; drv$; " "; cam$; " ";
exec$; " "; Usu$
    acc% = acc% + 1: IF acc% > LOF(1) / 70
THEN acc% = 1
    GET #1, acc%
    COLOR 15, 0: LOCATE lin% + acc%, 4:
PRINT aplic$; " "; drv$; " "; cam$; "
"; exec$; " "; Usu$
  CASE 27
    LOCATE 23, 64: PRINT SPACE$(15)
    GOTO cte
  CASE IS <> 13
    PLAY "o3130cego4c"
  END SELECT
  COLOR 7, 0
LOOP
cfe: LOCATE 23, 33: PRINT "Confirma (S/N)"
CALL character(23, 48, cf$, 1, 1)
IF UCASE$(cf$) = "N" THEN
  LOCATE 23, 33: PRINT SPACE$(20)
ELSEIF UCASE$(cf$) = "S" THEN
  LOCATE 23, 33: PRINT SPACE$(20)
  LSET aplic$ = "": LSET cam$ = "
Registro Excluido": LSET exec$ = "": LSET
drv$ = "": LSET Usu$ = "": LSET senha$ = ""
  PUT #1, acc%
ELSE
  PLAY "o3130cego4c"
END IF
GOTO ae
cte: COLOR 7, 0: LOCATE 23, 33: PRINT
"Continua (S/N)"
CALL character(23, 48, ct$, 1, 1)
IF UCASE$(ct$) = "N" THEN
  GOTO ordex
ELSEIF UCASE$(ct$) = "S" THEN
  GOTO ae
ELSE
  PLAY "o3130cego4c"
  GOTO cte
END IF
ordex:
aca = 1
OPEN "r", #2, "cadsel.tmp", 70
FIELD #2, 10 AS apl$, 25 AS cm$, 8 AS exc$,
1 AS dr$, 20 AS us$, 6 AS sn$
FOR i = 1 TO LOF(1) / 70
  GET #1, i
  IF INSTR(cam$, "Registro Excluido") = 0
THEN
    LSET apl$ = aplic$: LSET cm$ = cam$:
LSET exc$ = exec$: LSET dr$ = drv$: LSET

```



```

us$ = Usu$: LSET sn$ = senha$
  PUT #2, aca
  aca = aca + 1
END IF
NEXT
CLOSE
KILL "cadsel.rzj"
NAME "cadsel.tmp" AS "cadsel.rzj"
OPEN "r", #1, "cadsel.rzj", 70
END SUB

SUB inclu
FIELD #1, 10 AS aplic$, 25 AS cam$, 8 AS
exec$, 1 AS drv$, 20 AS Usu$, 6 AS senha$
COLOR 0, 5: LOCATE 5, 28: PRINT " Inclusão
de Registros ": COLOR 7, 0
lin% = 9
FOR i = 1 TO LOF(1) / 70
  GET #1, 1
  COLOR 7, 0: LOCATE lin%, 4: PRINT aplic$;
" "; drv$; " "; cam$; " "; exec$; "
"; Usu$
  lin% = lin% + 1
NEXT
a:
IF LOF(1) / 70 >= 13 THEN
  PLAY "o3130cego4c"
  COLOR 23, 0
  LOCATE 23, 2: PRINT "          Não é
possível incluir mais registros,
Pressione Tecla...          "
  COLOR 7, 0
  DO WHILE INKEY$ = "": LOOP
  EXIT SUB
END IF
LOCATE 23, 2: PRINT SPACE$(77)
COLOR 7, 0: LOCATE 23, 4: PRINT "Nº de
Registros "; USING "###"; LOF(1) / 70
LOCATE 23, 62: PRINT "[ENTER] = Retorna"
CALL character(lin%, 4, ap$, 10, 1)
LOCATE 23, 62: PRINT SPACE$(18)
IF ap$ = "" THEN GOTO ct2
FOR i = 1 TO LOF(1) / 70
  GET #1, 1
  IF ap$ = aplic$ THEN
    PLAY "o3130cego4c"
    LOCATE 23, 33: PRINT "Aplicação já
cadastrada"
    DO WHILE INKEY$ = "": LOOP
    LOCATE 23, 33: PRINT SPACE$(23)
    GOTO a
  END IF
NEXT
CALL character(lin%, 17, dr$, 1, 1)
CALL character(lin%, 21, cm$, 25, 1)
CALL character(lin%, 48, ex$, 8, 1)
CALL character(lin%, 58, us$, 20, 1)
cf: LOCATE 23, 33: PRINT "Confirma (S/N)"
CALL character(23, 48, cf$, 1, 1)
IF UCASE$(cf$) = "N" THEN
  GOTO a
ELSEIF UCASE$(cf$) = "S" THEN
  LSET aplic$ = SPACE$(10 - LEN(ap$)) /
2) + ap$: LSET cam$ = cm$: LSET exec$ =
ex$: LSET drv$ = dr$: LSET Usu$ = us$: LSET
senha$ = se$
  PUT #1, LOF(1) / 70 + 1
  lin% = lin% + 1
  GOTO a
ELSE
  PLAY "o3130cego4c"
  GOTO cf
END IF

```

```

ct2: LOCATE 23, 33: PRINT "Continua (S/N)"
CALL character(23, 48, ct$, 1, 1)
IF UCASE$(ct$) = "N" THEN
  EXIT SUB
ELSEIF UCASE$(ct$) = "S" THEN
  GOTO a
ELSE
  PLAY "o3130cego4c"
  GOTO ct2
END IF
END SUB

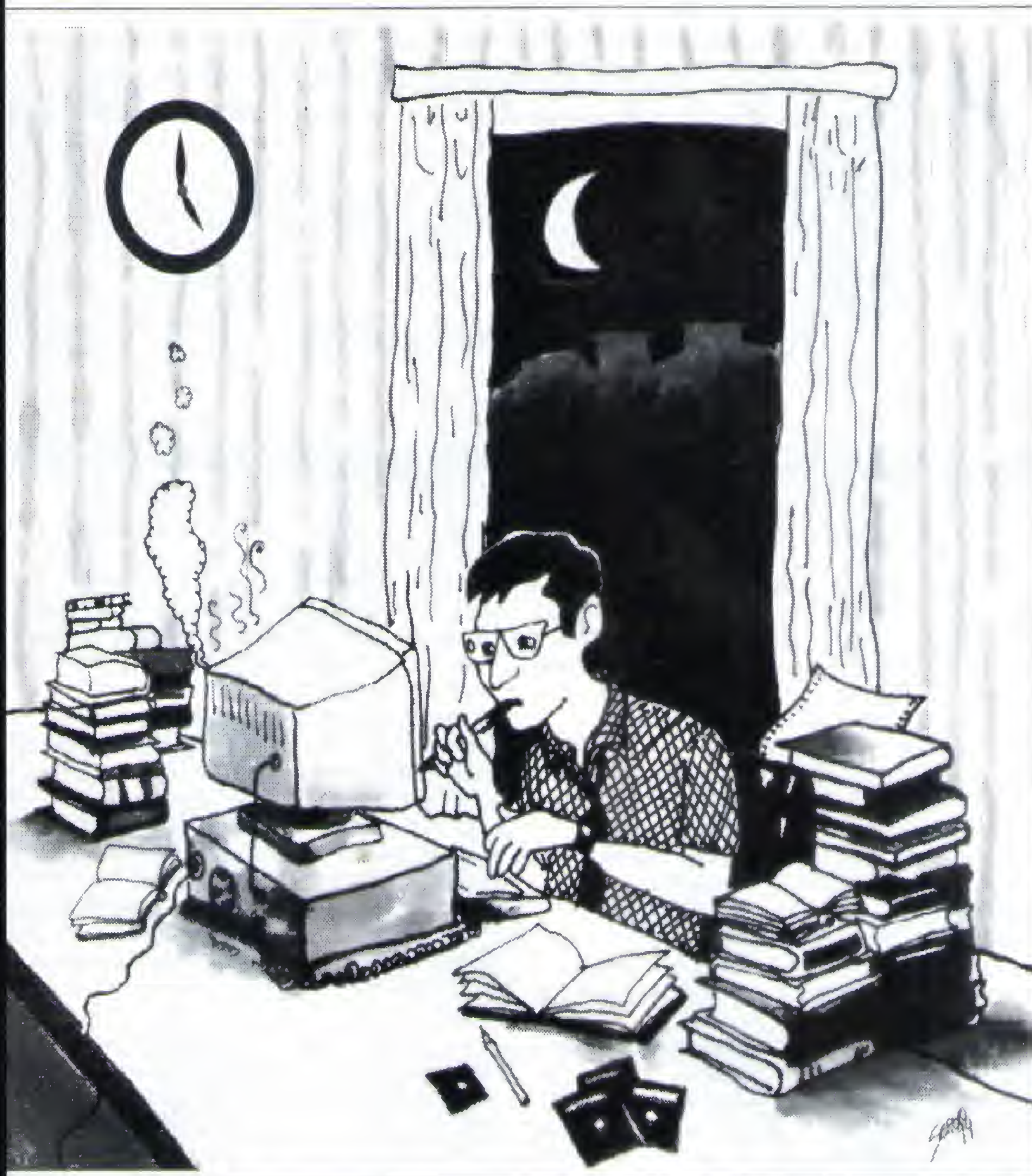
SUB relat
FIELD #1, 10 AS aplic$, 25 AS cam$, 8 AS
exec$, 1 AS drv$, 20 AS Usu$, 6 AS senha$
COLOR 0, 5: LOCATE 5, 28: PRINT " Relatório
de Registros ": COLOR 7, 0
LOCATE 23, 15: PRINT SPACE$(50)
lin% = 8: acc% = 1
FOR i = 1 TO LOF(1) / 70
  GET #1, 1
  COLOR 5, 0: LOCATE lin% + 1, 4: PRINT
aplic$; " "; drv$; " "; cam$; " ";
exec$; " "; Usu$
NEXT
relcon: COLOR 7, 0: LOCATE 23, 2: PRINT "
Ajuste Impressora, [ENTER] = Impressão
[ESC] = Menu principal          "
tecla: rim$ = INKEY$: IF rim$ = "" THEN
GOTO tecla
LOCATE 23, 10: PRINT SPACE$(68)
IF rim$ = CHR$(27) THEN EXIT SUB
COLOR 23: LOCATE 23, 33: PRINT "Verifique
Impressora..."
LPRINT " ";
COLOR 7: LOCATE 23, 3: PRINT SPACE$(24)
LOCATE 23, 33: PRINT "<"; : COLOR 23: PRINT
"I"; : COLOR 7: PRINT "> = Interrompe
Impressão";
LPRINT TAB(4); MID$(DATE$, 4, 2); "/";
MID$(DATE$, 1, 2); "/"; MID$(DATE$, 9, 2);
LPRINT CHR$(14); CHR$(15); TAB(28);
"SELETOR DE SISTEMAS": LPRINT
LPRINT CHR$(18): LPRINT TAB(31); "Relac";
CHR$(8); ",a"; CHR$(8); "~o de Usuarios":
LPRINT
LPRINT TAB(4); "Aplicação Drive
Caminho          Executável          Usuário
"
reg = 1
DO WHILE UCASE$(INKEY$) <> "I"
  GET #1, reg: IF EOF(1) THEN EXIT DO
  LPRINT TAB(4); aplic$; " "; drv$; " ";
cam$; " "; exec$; " "; Usu$
  reg = reg + 1
LOOP
LPRINT CHR$(12)
rep: LOCATE 23, 33: PRINT "Outra cópia (S/
N)"; SPACE$(10)
CALL character(23, 51, rep$, 1, 0)
LOCATE 23, 33: PRINT SPACE$(20);
IF UCASE$(rep$) <> "N" AND UCASE$(rep$) <>
"S" THEN
  PLAY "120o1cg"
  GOTO rep
ELSEIF UCASE$(rep$) = "S" THEN
  GOTO relcon
ELSEIF UCASE$(rep$) = "N" THEN
  EXIT SUB
END IF
END SUB

```



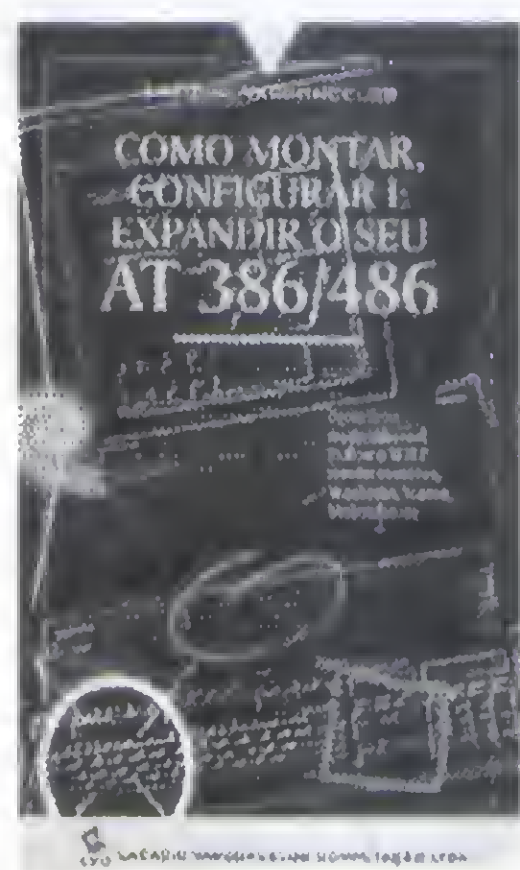
QUEM É "FERA"  
EM INFORMÁTICA  
HÁ MUITOS ANOS  
PRECISOU LER  
MUITOS LIVROS,  
DURANTE  
MUITOS ANOS...

QUEM VIROU "FERA"  
HÁ POUCO TEMPO  
COM CERTEZA  
JÁ LEU OS LIVROS  
DO ENG. LAÉRCIO  
VASCONCELOS.



MUITA GENTE CONFUNDE QUALIDADE E QUANTIDADE.  
INCLUSIVE ALGUMAS EDITORAS. NA LVC É DIFERENTE.  
VOCÊ TEM INFORMAÇÕES OBJETIVAS E ATUAIS, EM LIVROS  
ESCRITOS POR QUEM REALMENTE ENTENDE DE INFORMÁTICA.  
LEIA OS LIVROS DA LVC. E FIQUE "FERA" RAPIDINHO.

R\$ 27,50



**COMO MONTAR,  
CONFIGURAR E  
EXPANDIR SEU  
AT 386/486**

TUDO QUE É PRECISO  
SABER PARA SER "FERA"  
EM HARDWARE. SAIBA MONTAR,  
MELHORAR O DESEMPENHO E  
INSTALAR NOVAS PLACAS E  
PERIFÉRICOS NO MICRO.

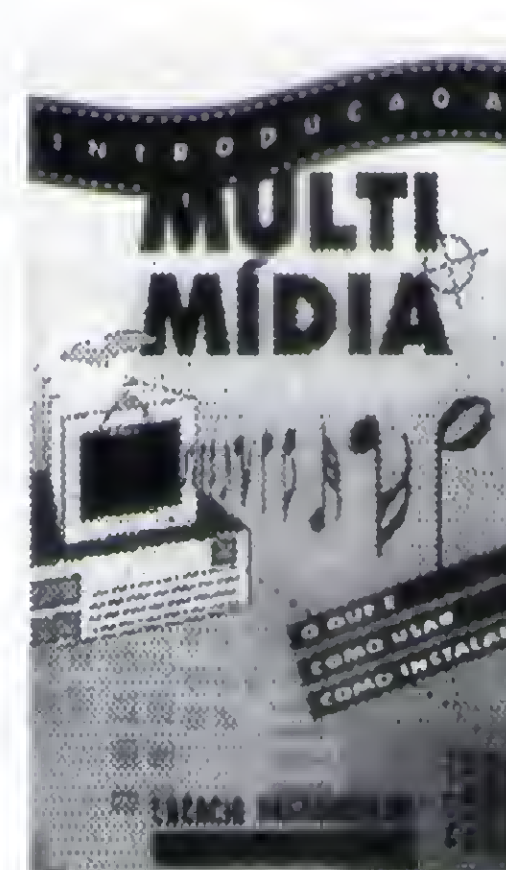
R\$ 27,50



**COMO CUIDAR  
BEM DO  
SEU MICRO**

APRENDA TODAS AS  
TÉCNICAS DE HARDWARE  
E SOFTWARE QUE FAZEM O  
MICRO FUNCIONAR  
AINDA MELHOR, EVITANDO  
DEFEITOS E GASTOS  
COM A MANUTENÇÃO.

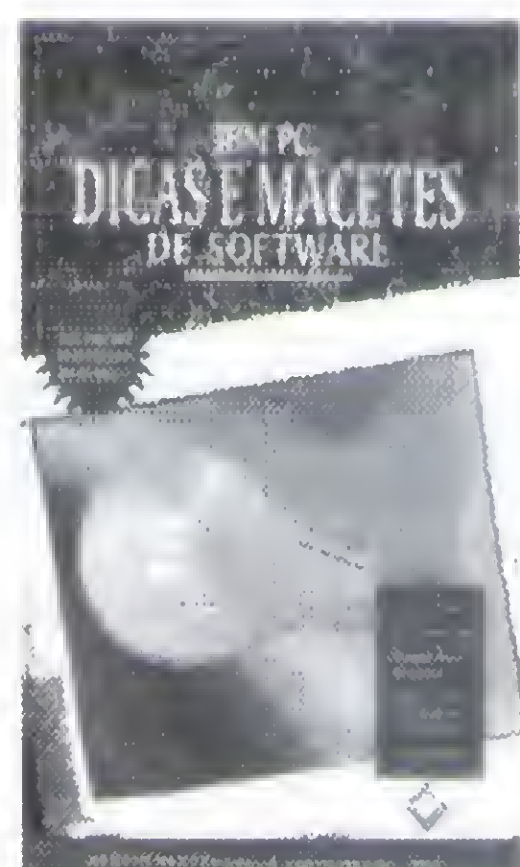
R\$ 20,00



**INTRODUÇÃO  
À MULTIMÍDIA**

PARA QUEM USA OU QUER  
USAR MULTIMÍDIA NO PC,  
UM LIVRO QUE ABORDA  
DESDE OS PRINCIPAIS  
PROGRAMAS DISPONÍVEIS  
NO MERCADO ATÉ A  
INSTALAÇÃO DE PLACAS,  
KITS E CD-ROM.

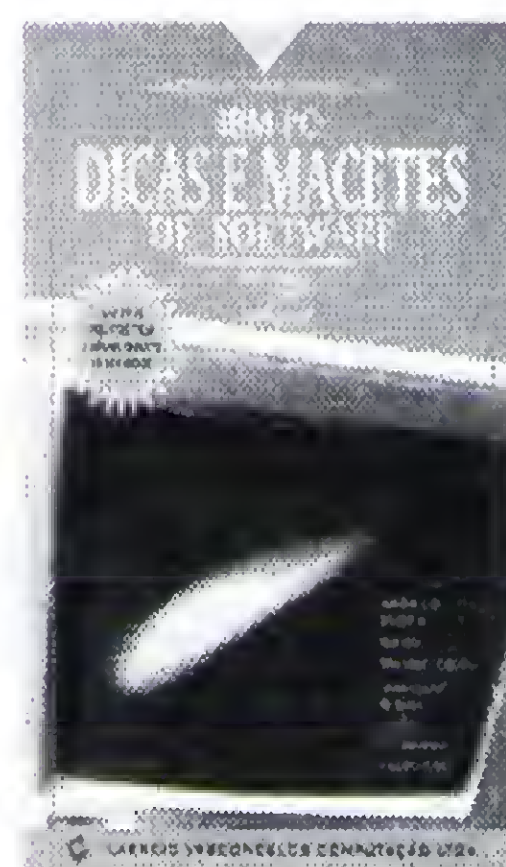
R\$ 23,75



**IBM PC: DICAS  
E MACETES  
DE SOFTWARE  
VOL 1**

SEGREDOS DE SOFTWARE DE  
"FERAS" DA MICROINFORMÁTICA.  
CENTENAS DE DICAS E  
MACETES JÁ TESTADOS, QUE  
VOCÊ NÃO ENCONTRARÁ  
EM NENHUM OUTRO LIVRO!

R\$ 27,50



**IBM PC: DICAS  
E MACETES  
DE SOFTWARE  
VOL 2**

QUANDO O SHOW É BOM,  
O PÚBLICO PEDE BIS.  
AQUI VÃO MAIS DICAS E  
MACETES DOS "FERAS"  
EM WINDOWS, ALÉM DAS  
NOVIDADES DO DOS 6.0.

VOCÊ PODE COMPRAR NOSSOS  
LIVROS NAS PRINCIPAIS LIVRARIAS  
DE INFORMÁTICA DO PAÍS, OU  
DIRETAMENTE NA EDITORA.  
BASTA ENVIAR SEU PEDIDO JUNTO  
COM CHEQUE NOMINAL E CRUZADO  
EM CARTA REGISTRADA PARA:

LAÉRCIO VASCONCELOS COMPUTAÇÃO LTDA.  
CAIXA POSTAL 4391, CEP 20001-970,  
RIO DE JANEIRO, RJ. PARA MAIORES INFORMAÇÕES,  
ENTRE EM CONTATO COM NOSSO ESCRITÓRIO.



LAÉRCIO VASCONCELOS COMPUTAÇÃO LTDA.  
AV. RIO BRANCO, 156 / 2811 CENTRO RIO DE JANEIRO, RJ.  
TEL (021) 262 1776 FAX (021) 240 0663



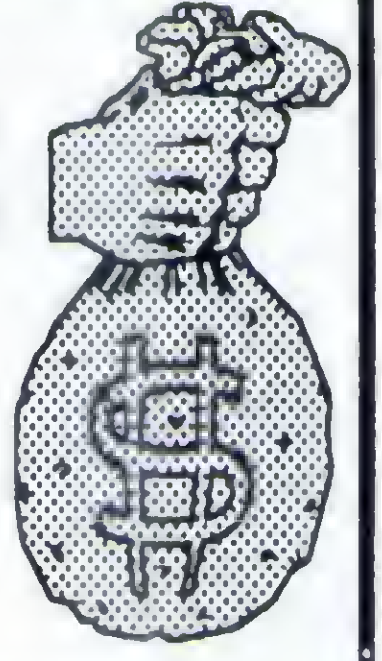


**Faça o seu pedido** por telefone, fax ou carta:

- A) **Cheque Nominal:** Envie cheque nominal e cruzado à CLASSIC SOFT LTDA, acrescentando no valor do pedido R\$ 2.80 (Taxa de Correio).
- B) **Depósito Bancário:**  
**BANCO DO BRASIL:** Agência: 0687-4 Conta: 4798-8 em nome de Classic Soft  
**BRADESCO:** Agência 117-1 Conta 98741-7 em nome de Classic Soft  
**UNIBANCO:** Agência 137 Conta 113444-4 em nome de Classic Soft  
**DESPESAS POSTAIS:** A cada 18 discos acrescenta R\$ 2.80 no valor total do seu pedido

## PROMOÇÕES

- A cada 10 discos ganhe 1DD grátis!  
 A cada 50 discos ganhe 10DD grátis!
- 5 1/4 DD → R\$ 1,80  
 5 1/4 HD → R\$ 2,30  
 3 1/2 DD → R\$ 3,00  
 3 1/2 HD → R\$ 3,50



**APLICATIVOS PC** Shareware / Dominio Publico  **Atendemos seu pedido até 21:00**

### PROGRAMAS EM PORTUGUÊS

- A1265 01DD ADV-MASTER - programa para advogados.  
 A1262 01DD AGENDA DE COMPROMISSOS-acompanha editor de textos.  
 A1230 01DD AGENDA ELETRONICA-agenda residente c/ alarme d evento  
 A1228 01DD AGENDA TELEFONE - telefones, endereços e calendário.  
 E1271 01HD AGENDA TELEFONICA - ótima agenda telefônica.  
 E1270 01HD AGENDA TIMINIG 2.1 - completo sistema de agenda.  
 E1274 01HD ATLAS ANATOMIA CABEÇA - gráficos digitalizados(vga)  
 A1257 01DD BANK FAST 3.92 - controle bancário até 36 contas.  
 E1276 01HD BIBLIA MATEUS - estudo do evangelho de Mateus.  
 A1239 02DD BIT MAP - 167 figuras gráficas BMP.  
 A1232 01DD CADASTRO DE CLIENTES - cadastra pessoa física/jurídica.  
 A1264 01DD CALCULADORA DE FITA-calculadora inteligente p/ Windows.  
 A1241 01DD CASH MANAGER - fluxo de caixa sem burocracia.  
 A1237 01DD CAT DISK 4.0(ega/vga)- catalogador de disquetes, excelente!  
 A1233 01DD CDC 1.0 - código de defesa do consumidor.  
 A1234 01DD CETPROG - controle de estoque para tapeçarias.  
 A1235 01DD CÓDIGO CIVIL - código civil brasileiro.  
 A1253 01DD CALCULOS V1.1 - controla até 36 contas bancárias.  
 A1248 01DD CONTA CORRENTE 2.05 - controla contas e imprime cheques  
 A1250 01DD CASH FAST 4.0 - contas pagar/receber.  
 A1267 01DD CLIENTE - controle de clientes e históricos com mala direta.  
 A1256 01DD CLIEK 1.10 - controla fichas de clientes.  
 A1249 01DD CMB 1.0 - controle de movimentos bancários.  
 A1236 01DD CONTROLE VIDEO LOCADORA - anal. para vídeo locadoras.  
 A1223 01DD CYBERSET PHONE BOOK 1.0-agenda de nomes, endereços  
 A1251 01DD DART 2.0 - emissão das guias da Dart e códigos 2372 e 2372.  
 A1255 01DD DIC II - dicionário inglês-Português residente.  
 A1221 01DD DOC-CONTROLLER - banco de dados p/ controlar documentos.  
 A1222 01DD EASY CALC - planilha eletrônica com saída gráfica.  
 A1220 01DD ELETRO CEP - faz consultas de Cep.  
 A1219 01DD ERICA - lista de 156 firmas inform. e representantes estaduais.  
 A1258 01DD FICHARIO ELETRONICO 1.02 - fichario eletrônico.  
 E1278 01HD FLASH 1.0 - controle de estoque e gerenciamento de vendas.  
 E1279 01HD GAS DEMO - gerador automático de sistemas em clipper.  
 A1243 01DD GERCON 1.0 - sistema gerencial de condomínio.  
 A1247 01DD HCI CONTROLE INTEGRADO - agenda m. direta, contas pagar  
 A1246 01DD HCI CONTROLE DE PRODUÇÃO - estoque, bancos, clientes.  
 A1245 01DD HCP-CONTAS PAGAR - contas a pagar para uso doméstico.  
 A1244 01DD HOME FAST 1.0 - controle de receitas. Despesas domésticas.  
 A1254 01DD IMCOBAR 1.E - Imprime código de barras.  
 A1222 01DD IMOB 2.0 - sistema que gerencia locação de imóveis.  
 A1236 01DD INTER - interpreta mapa astral com perfil da pessoa.  
 A1263 01DD LISTEL - lista telefônica.  
 E1272 01HD MAIL FAST 4.0 - mala direta, ed. textos, cad. clientes ...  
 E1275 01HD MAKE LEDGER 1.32 - sistema profissional de contabilidade.  
 E1280 01HD POSTAL FORMAT 1.3 - corrige o cep em banco dados DBF.  
 A1226 01DD QUAKE 1.5 - acessa bbs, vídeo texto, transfere micro/micro.  
 A1268 01DD QUANTITUS V5- estoque, movimentação, relatórios e gráficos.  
 A1261 01DD SAGRES - simulador de navegação à vela.  
 A1260 01DD SCS 1.0 - sistema de controle de softs.  
 A1224 01DD SDV 1.4 - controla atividades de escritórios de despachantes.  
 E1277 01HD SGE 2.0A - automação de escolas, professores, alunos, séries...  
 A1229 01DD SISTEMA AGENDA 1.10 - agenda de fácil uso.  
 A1231 01DD SISTEMA BANCA 9.0-distribuição de revistas, venda, encalhe.  
 E1273 01HD SISTEMA GERENCIADOR DE LOCADORAS - P/ locadoras.  
 A1259 01DD SMALL OFFICE DIRECT MAIL - m. direta simples e poderosa.  
 A1227 01DD SNEWS 3.05 - gerador de telas Ansi e Ascii para BBS.  
 A1242 01DD SOBRAN - cadastro de clientes e devedores.  
 A1225 01DD STOCK FAST 1.0 - super controle de estoque.  
 A1258 01DD UMA POR DIA - exibe frases inteligentes e bem humoradas.  
 E1269 01HD USE - banco dados de uso geral, compatível c/ Dbase Clipper.

### CLIPPER

- A1395 01DD ANSI & VGA CLIPPER - interpreta códigos ANSI e VGA.  
 E1402 01HD BECKNER LIBRARY - várias funções e fontes de todo tipo.  
 E1403 01HD CODE SMITH 7.22 - gerador de aplicativos p/ clipper 5.01.  
 A1407 01DD DBASE III PLUS - introdução ao Dbase III plus.  
 E1401 01HD DBSCREEN - utilitário que gera telas para clipper.  
 A1399 01DD DBV-DDF VIEW 1.22 - edita arquivos DBF.  
 A1396 03DD FILE EXPRESS 5.1-administrador de dados, muitos recursos.  
 A1400 01DD FX COLOR 5.01 - cores e efeitos p/ vga no clipper 100% ASM.  
 A1404 01DD GRAPHIC LANGUAGE 1.01 - funções gráficas p/ clipper.  
 A1406 01DD MICRO VOICE 2-para aplicações em Clipper 5.0/S'87 falarem.  
 A1405 01DD MOUSELIB - interface de mouse para clipper e C.  
 E1408 01HD TLH 1.0 - editor de DBF, vários recursos, excelente!

### PROGRAMAS PARA WINDOWS

- W0314 01DD 3D ICONS - coleção de 129 ícones animados.  
 WH346 01HD APPBAR 2.0 - ótima barra de ferramentas para windows.  
 W0337 01DD ARC MASTER 1.4-compactadores em um só: arj, ark, pkzip..  
 W0325 01DD ASTRONOMY CLOCK - relógio astronômico para windows.  
 WH326 01HD ASTRONOMY LAB 1.13 - laboratório astronômico gráfico.  
 W0311 01HD AUDIO JUKE BOX 1.0 - toca wav midi c/ uma interface genial  
 W0313 01DD AUTHENTIC AUDIO - samplea sons e comprime informações.  
 W0339 01DD BIOGRAF 1.1 - faça o seu biórrimo.  
 W0340 01DD BMP2ICO - transforma arquivos BMP em ICO.  
 WH347 01HD CCICIP 2.0 - administra prog. compactados, zoo, arj, zip...  
 WH297 01HD CD AUDIO - toca cds de música pelo cd room.  
 W0341 01DD CHAOS GENERATOR 1.2-faz gráficos fractint c/ fontes em C  
 W0342 01DD CHARTIST 1.4 - excelente editor de fluxogramas.  
 W0343 01DD CODE MAKER 2.0 - gerador de códigos de barra.  
 W0344 01DD CONVERT IT 2.01- conversor de medidas, massa, volume...  
 W0345 01DD DISK TRACK 2.4 - catalogador de disquetes e arquivos.  
 WH299 01HD EARTH CENTERED UNIVERSE - exibe o céu com estrelas.  
 WH300 01HD EVENTI PC - espetacular agenda de compromissos.  
 W0284 01DD FONTER 5.0 - mostra e imprime todas as fontes do windows.  
 WH306 01HD GO-CR - programa p/ scanners, reconhece textos.  
 W0303 01DD GRAPH MATICA 3.0 - resolve equações gráficas y(x).  
 WH312 01HD GRAPHIC WORKSHOP - poderoso manipulador de imagens.  
 WH301 01HD GRAVITY DESK 1.1 - cria arqs e diretórios c/ até 40 caracteres.  
 W0323 03DD ICON 1 - coleção de ícones com 2220 ícones.  
 W0324 01DD JUDY'S TENKEY 2.0 - calculadora financeira c/ rol de papel.  
 WH348 01HD TOP DRAW 1.06 - fantástico editor de páginas gráficas.  
 W0305 01DD MULTI-LABEL 3.1 - cria e imprime etiquetas, fácil uso.  
 WH286 01HD ROCK FORD 3.0 - excelente editor profissional de cartões.  
 WH307 01HD SCULPTURA - programa de desenhos e esculpturas em 3D  
 WH309 01HD TALKING CLOCK 1.06 - relógio que fala as horas.  
 WH298 01HD THE DESKTOP - agenda telefônica com calendário ótimo!  
 WH308 01HD TIME AND CHAOS - agenda pessoal.  
 WH302 01HD THE GENETIC CODE tab - códigos genéticos, aplicações.  
 WH287 10HD TRUE TYPE PACK 3 - 440 fontes true type para windows.  
 W0285 01DD NAVIGATOR 1.04 - toca e edita arquivos WAV.  
 W0310 01DD WINDOWS C-EDITOR - editor para fontes em C.  
 W0319 01DD WINDOWS DISASSEMBLER - desassembrador especial.  
 W0320 01DD WINDUPE 1.03 - copiador de disquetes.  
 WH318 01HD WINEDIT 2.0 - poderoso editor p/ programadores.  
 W0317 01DD WINTACH - indica velocidade da CPU, vídeo, drivers ...  
 W0338 01DD WORDS & TERMS - hiper texto para windows.  
 W0316 01DD YAKITY CLOCK - relógio c/ alarme que fala as horas.  
 W0315 01DD YEAR AT GAANCE - gera ótimos calendários, fácil uso.

### SOUND BLASTER

- A1387 01DD B'S PRO TRACKER - editor de arquivos MOD, ótimo.  
 E1388 01HD BLASTER MASTER PRO 2.5 - editor de .VOC e .WAV.  
 A1385 01DD CALLIOPE MUSIC VISION - MIDI: ótimo tocador.  
 E1386 01HD CD BOX 2.1 - excelente tocador de: Mod, Rol, Cmf e Voc.  
 A1384 01DD COLD CUT - demo vga-sb.  
 E1383 01HD COLLAPSE DEMO - demo gráfica vga/sb/sbpro ...  
 E1382 01HD DRAG NET - demo vga-256/SBlaster.  
 E1374 01HD DRUM BLASTER - transforme seu teclado em uma bateria.  
 A1375 01DD DRUM BLASTER LIB - instrumentos adicionais p/ D. Blaster.  
 A1391 01DD IFF2VOC - converte arquivos do amiga .IFF para pc.  
 A1380 01DD MELODY MASTER 2.1- cria músicas por notas, Pc speaker.  
 A1392 01DD MOD MID - converte arquivos .MOD para .MID.  
 A1390 01DD MOD MAN 1.7 - toca músicas MOD.  
 A1379 01DD MYPIANO 3 - cria músicas, vga, speaker, 9 línguas p/ tabalhar.  
 A1378 01DD POCKET ROCKET 1.0 - transforma seu PC em uma bateria!  
 A1376 01DD RHYTHM ACE - professor de música, SBlaster, Adlib.  
 E1377 01HD SKULL DEMO - demo vga-256/SBlaster, ótima.  
 A1394 01DD SBANK - conversor de som para Sound Blaster.  
 A1393 01DD SNDCONV - convert arq. Wav, Voc, Gss, Snd, Vmd, Raw ...  
 E1381 01HD THE FIRST FISHTRO - demo vga-256/SBlaster.  
 E1389 01HD VISUAL PLAYER 2.0-excelente mesa de som, arquivos mod.

### MODEM

- E1287 01HD CEDAR ISLAND LINK 3.0d - soft comunicação, usa mouse.  
 A1289 04DD QMODEM 4.3 - potente software de comunicação.  
 E1283 01HD ROBOCOM 4.2b - excelente soft para comunicação.  
 A1282 01DD TELEDIO 1.0 - tutor p/ leigos no mundo dos modems.  
 E1286 01HD TELIX 3.21- ótimo soft de comunicação, vários protocolos.  
 E1281 01HD TERMINATE 0.99 - poderoso programa de comunicação.  
 E1285 01HD ZFAX 2.23 - ótimo programa para placas modem/fax.  
 A1284 01DD ZIP 1.62 - transfere arquivos através da porta serial.

### PROGRAMAS ESPANHOIS

- E1299 01HD AGENDA Y CONTABILIDAD PERSONAL - sistema pessoal.  
 A1316 01DD AGENDAX - ótima agenda multi-usuário.  
 A1304 01DD ALQUILON III - ordena e controla propriedades.  
 A1327 01DD AVOGADOS 1.0 - ótimo programa jurídico.  
 A1307 01DD BANCUEN - sistema p/ controle de contas bancárias.  
 A1306 01DD BARF - administra atividades de restaurantes, fácil e ágil.  
 A1317 01DD CAJA DIARIA - controle de caixa.  
 E1328 01HD CLIENTON III - armazena informações de seus clientes.  
 A1321 01DD CONTABILIDAD - sistema contábil p/ até 99 empresas.  
 A1301 01DD CONTABILIDADE FAMILIAR - contabiliza os gastos pessoais.  
 A1329 01DD CONTROL CUOTAS - realiza controle e cobrança de cortas.  
 A1343 01DD CURSO DE BASIC - ótimo curso de basic.  
 A1337 03DD CURSO DE ELETRONICA - curso básico de eletrônica.  
 A1314 02DD CYP 6 - sistema para construção, calcula materiais, etc.  
 A1347 02DD DICCIONARIO-dicionário espanhol c/ mais de 5000 definições.  
 A1341 01DD EDICION DE TEST - edita exames em teste.  
 A1309 02DD FACTURACION Y COSTOS - sist.de cortas, clientes, estoque.  
 A1324 01DD GAFE - gerador automático de fanzines, hiper texto.  
 A1302 02DD GENFOR - gera formulários pré impressos.  
 E1308 01HD GESTION COMERCIAL - sistema de faturação e estoque.  
 A1326 01DD GESTION PROGRAMAS - gerencia sua coleção de software.  
 E1306 01HD GESTION VENTAS - completo sistema de vendas, faturas.  
 E1318 01HD GESTOCK PLUS - excelente controle de estoques.  
 A1298 01DD INSTALACIONES ELECTRICAS - faz cálculos de materiais.  
 A1295 02DD MEDICA (vga) - biblioteca visual de corpo humano.  
 A1313 01DD NOVA - agenda de clientes, ótima.  
 A1345 01DD ORTHOLITTERA (vga) - tutor de ortografia.  
 A1325 01DD PMAS - programa para agências de seguros.  
 E1297 01HD POLKA (vga) - edita placas de circuitos impressos.  
 A1340 01DD QUIMICA ORGANICA - ótima noção sobre química orgânica.  
 A1315 01DD RECIBOS - para edição de recibos.  
 A1293 01DD SCG - sofisticada agenda eletrônica c/ calendário.  
 A1305 01DD SLAR 1.0 - sistema integral de administração de restaurantes.  
 A1311 01DD SICREVIC 1.0- atua como agenda de vencimentos de cortas.  
 E1312 01HD SISTEMA DE FATURACION - ótimo sistema de faturação.  
 A1322 02DD TOOTH 1.5 - ótimo programa p/ consultas odontológicas.  
 A1325 01DD TURBO-AGENDA PLUS - completíssima agenda.  
 A1342 01DD TUTOR DOS 5.0 - noções sobre DOS 5.0.  
 A1294 01DD VIDEO GOLD! - ótimo programa p/ vídeo locadoras.  
 A1350 01DD VIE - super dicionário, inglês/espanhol ou português.

### GRÁFICOS

- A1372 01DD ANS2COM 3.0 - converte gráficos ANSI a COM executáveis.  
 A1370 01DD CAP 2.1 - cria apresentações na tela com caracteres (vga).  
 E1368 01HD DESKTOP PAINT 1.4 - desktop publisher p/ svga 256 cores.  
 E1369 01HD DESKTOP PAINT 3.0d - desktop publisher p/ svga mono.  
 A1367 01DD GIF BLAST 1.01 - compressor de arquivos GIF.  
 A1365 01DD GIFDIT 1.31 - imprimir telas gif. Impressoras matriciais.  
 A1366 01DD GIFEXE - converte arquivos .GIF em .EXE.  
 A1364 01DD GIFLITE 2.0 - compressor de gifs, reduz em 30%.  
 A1363 01DD GIFPRINT 5.1- imprimir arquivos GIF em qualquer impressora.  
 A1371 01DD GRAPHICS CHART - gera e imprimir gráficos estatísticos.  
 E1373 01HD IMAGE ALCHEMY 1.6 - manipulador/conversor de gráficos.  
 A1362 01DD IMPROCES 4.1- excelente processador de imagens.  
 A1361 01DD LABEL PAINT 1.0 - editor de etiquetas gráficas.  
 E1359 01HD MEGA PAINT 1.10 - Completíssimo programa de pintura.  
 A1358 01DD MENU 256 1.0 -permite criar menus no DOS c/ telas GIF.  
 A1360 01DD MICRO CAD 2.0 - sistema de CAD para VGA.  
 A1357 01DD MVGAVU - leitor de telas GIF, PCX, BMP, TGA ...  
 A1353 01DD NPS\_1 - library de gráficos p/ News Print Shop.  
 A1354 01DD NPS\_2 - mais gráficos.  
 A1355 01DD NPS\_4 - mais gráficos.  
 A1352 01DD TDRAWAID 1.32 - 54 fontes ANSI ou ASC.  
 E1351 01HD THE DRAW 4.63 - editor de gráficos ANSI, várias fontes.

### EDUCATIVOS / INFANTES

- E1335 01HD ADVENTURE MATH (vga) - jogo de matemática p/ crianças.  
 A1334 01DD ATLAS 2.12 - dados e estatísticas mundiais sobre países.(vga)  
 A1333 01DD BABY KEYS - aperte as teclas para cores e músicas.  
 A1332 01DD BIG BOX 1.5 - jogo de memória para crianças.  
 A1344 01DD CATAPULTA (vga) - jogo de matemática em espanhol.  
 A1336 01DD CIRCUITOS - simula circuitos com até 6 entradas e 3 saídas.  
 E1330 01HD MAP GENERATOR - gerador de mapas.  
 A1346 01DD MATRIX - calcula e resolve equações matriciais, espanhol.  
 E1331 01HD TALKING TEACHER - aprenda o alfabeto inglês. Sblaster.  
 A1345 01DD TRIGONOMETRIA - introdução à trigonometria em espanhol.





# MULTIMÍDIA

## Classic Soft FONE/FAX: (011) 875-4644

RUA JOÃO CORDEIRO, 495 - Freguesia do Ó - CEP: 02960-000

### Faça o seu pedido:

Por telefone, fazendo depósito bancário:

BRASESCO: Agência 117-1 CC:98741-7

BANCO DO BRASIL: Ag. 0687-4 CC: 4798-8

UNIBANCO: Agência 137 CC: 133444-4

em nome de CLASSIC SOFT LTDA. Ou envie cheque nominal no valor do seu pedido. Adicionar R\$2,80 de taxa de correio na compra de cada CD.



Pinball Fantasi- es Deluxe  
R\$ 59,00



Dark Forces  
Ação estilo Doom  
R\$ 69,00



Under Killing Moon  
R\$ 87,00



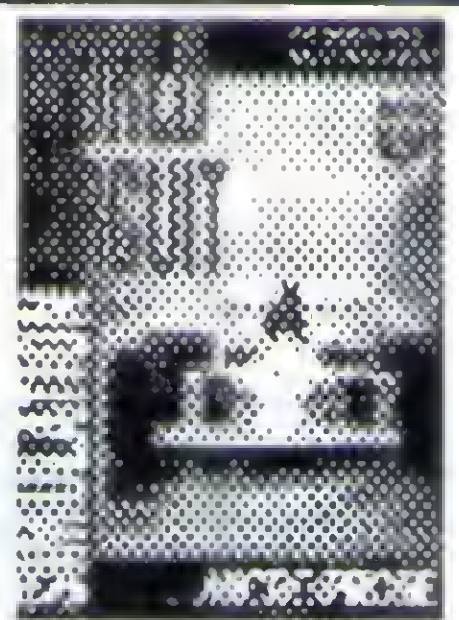
Nascar Fantástica corrida  
R\$ 40,00



Zorro Ação estilo Prince  
R\$ 65,00



Rise of Robots Luta de robôs  
R\$ 38,00



World Circuit Corrida de Formula 1  
R\$ 32,00



Alone in Dark 3 Jogo de ação  
R\$ 70,00



Crime Patrol Ação digitalizada  
R\$ 50,00



Lion King Story Infantil  
R\$ 58,00



Sound Explorer Editor musical  
R\$ 24,00



Creature Shock Ação ficção, 2 cd's  
R\$ 80,00



Drug Wars Ação digitalizada  
R\$ 48,00



Maabus Adventure  
R\$ 65,00



Bio Forge Ação, imperdível!!!  
R\$ 79,00



Microcosm Jogo de ação  
R\$ 33,00



Descent Estilo Doom  
R\$ 65,00



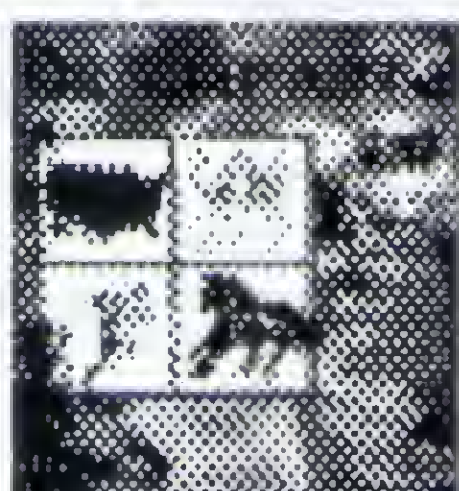
Fullthrottle Ação - Lucas Arts  
R\$ 75,00



Doom2 Mania Fases e editores  
R\$ 23,00



Dr Music Lab 2 Arquivos e editores  
R\$ 18,00



Dr Clip Art 2 Clip Art  
R\$ 18,00



Strip Poker Jogo cartas  
R\$ 28,00



Virtual Vixens Jogo erótico  
R\$ 58,00



Steamy Windows Filme erótico  
R\$ 28,00

### Programas Profissionais

**HJ Folha de Pagamento** — R\$ 150,00

Completíssimo e atualizado Folha de Pagamento.

**HJ Tradutor** — R\$ 100,00

Trabalha c/ idiomas: Português, inglês, alemão, francês, italiano

**HJ Administração de Imóveis** — R\$ 120,00

Automatização completa para administradores de imóveis.

**HJ Processos Jurídicos** — R\$ 120,00

Controle jurídico c/ cadastro e acompanhamento Financeiro.

**HJ Contabilidade Gerencial** — R\$ 120,00

Sistema de contabilidade com planos de contas, históricos ...

**HJ Ativo Fixo** — R\$ 80,00

Controle completo de bens patrimoniais.

**HJ Livros Fiscais** — R\$ 80,00

Sist. completo de emissão de livros nos moldes da legislação

**HJ Gerente Financeiro** — R\$ 80,00

Contas a pagar/receber integrado com cadastro de clientes

**HJ Estoque Gerencial** — R\$ 80,00

Estoque que permite integração com Gerente Financeiro

**HJ Vale Transporte** — R\$ 80,00

Sistema completo p/ distribuição de Vale Transporte

**HJ Controle Médico** — R\$ 50,00

Cadastro de pacientes, histórico, emissão de receitas ...

**HJ Livro Caixa** — R\$ 50,00

Sistema completo de emissão de livros fiscais

**HJ Emissão de Notas Fiscais** — R\$ 50,00

Configurável p/ ICMS, ISS, IPI, ajusta-se a qualquer nota

**HJ Contas Pagar e Receber** — R\$ 40,00

Uma maneira fácil de obter um controle de finanças

**HJ Cadastro de Clientes** — R\$ 40,00

Completo sistema de cadastro de clientes

**HJ Controle Bancário** — R\$ 40,00

Controle completo de suas contas bancárias

### Programas Profissionais

**HJ Tabela de Preços** — R\$ 40,00

Para indústria e comércio com reajustes automáticos

**HJ Controle de Estoque** — R\$ 40,00

Emitte relatórios de estoque mínimo, tabelas de preços ...

**HJ Controle Financeiro** — R\$ 40,00

Caixa, controle bancário e orçamentário, ótimo p/ finanças

**HJ Fichário Eletrônico** — R\$ 40,00

Permite a criação de banco de dados p/ cada finalidade

**HJ Gerador de Relatórios** — R\$ 40,00

Permite ao usuário emitir relatórios a partir de qualquer Soft HJ

**HJ Emissão de Cheques** — R\$ 40,00

Preenche cheque em formulário contínuo ou folha solta

**HJ Cobrança** — R\$ 40,00

Emitte borderô bancário (qualquer modelo) e recibos de cobrança

**HJ Darf** — R\$ 40,00

Cadastra os dados da empresa, tabelas IRRF e vários índices

**Super Sena** — R\$ 20,00

Faça seu jogos da Sena e Super Sena. Soft Logic.

**Home Fast** — R\$ 25,00

Orçamento doméstico, controla receitas e despesas.

**Note Fast** — R\$ 25,00

Agenda de compromissos, Soft Logic.

### Programas para Windows

**HJ Cadastro d e Windows** — R\$ 70,00

Cadastro, mala direta, agenda, editor de textos e cartas ...

**HJ Controle Financeiro Windows** R\$ 70,00

Controle bancário, livro caixa, emissão de cheques e extratos ...

**HJ Pagar e Receber Windows** — R\$ 70,00

Contas Pagar/Receber, fluxo de caixa, bancos e boletos ...

**Winmala Netwell** — R\$ 99,00

Super Cadastro de clientes da Net Well

### Livros - Editora Siciliano

**3D Studio 3.0 Técnicas Avançadas**

R\$ 69,60 - Técnicas profissionais, acompanha 1 cd, 951 pág.

**Configuração, Manutenção & Reparo de PC**

R\$ 31,00 - Aprenda a configurar e reparar o seu Pc, 310 páginas.

**Dos 6.2 Referências e Soluções - Pc World**

R\$ 49,00 - Guia completo do Dos 6.2, 634 páginas.

**Fox Pro 2.6 para Leigos**

R\$ 23,00 - A maneira mais fácil de aprender Fox Pro, 307 pág.

**Guia do CD ROM**

R\$ 42,50 - Tudo sobre Cd Rom, acompanha 1 cd, 338 páginas.

**Ms Dos 6.2 - Técnicas Avançadas**

R\$ 86,15 - Cobertura completa do Ms Dos 6.2, 1103 páginas.

**Multimídia e Cd Rom para Leigos**

R\$ 37,80 - Seu Kit de primeiros socorros, acomp. 1 cd, 338 pág.

**Page Maker 5 para Leigos**

R\$ 30,00 - Excelente manual para novos usuários, 370 páginas.

**Pc para Leigos**

R\$ 33,86 - Modems, Cd-Roms, Vídeo Cards ...354 páginas

**Programando em Visual C ++**

R\$ 40,00 - Agora ficou mais fácil programar em Windows,450 pg

**Projetando Banco de Dados com Acess 2**

R\$ 38,00 Aprenda e atualize seus bancos de dados, 344 pág.

**Segredos da Internet para Leigo**

R\$ 27,50 - Dicas e truques p/ usar os seviços Internet, 378 pág.

**Treinamento Rápido em Excel 5.0**

R\$ 21,40 - Curso de Excel p/ iniciantes e intermediários , 184 pág.

**Treinamento Rápido Windows Workgroups**

R\$ 19,77 - Maneira rápida de aprender Windows, 210 páginas.



(011)

875-4644

### Programas Profissionais

### Programas Profissionais

**ATENDEMOS TODO BRASIL! SOLICITE CATÁLOGO COMPLETO**



## Usando o Mouse no Clipper

*Acrescente  
funções de  
mouse em seus  
programas  
Clipper*

*Antônio Carlos Prestes Garcia e  
Renato Marques Dilli*

Uma das coisas que os programadores de aplicações sentem bastante falta é de uma interface consistente e simples, que permita incorporar rapidamente a seus programas o uso do mouse.

A linguagem CLIPPER, que é sem sombra de dúvida a mais utilizada atualmente por aqueles que desenvolvem programas que manipulem bancos de dados para micro computadores, ainda não possui nenhuma função intrínseca para tal. Assim, aqueles que desejarem fazer uso do mouse em seus programas são forçados a escrever suas próprias funções, o que requer a manipulação de interrupções.

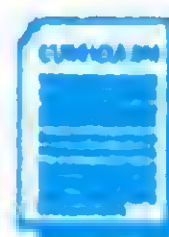
Tendo em vista que a linguagem CLIPPER não fornece meios para manipulação de interrupções, é necessário lançar mão do uso de alguma linguagem que torne isso possível. Felizmente o CLIPPER deixa a porta aberta, através do extend system, para uma comunicação direta com a linguagem C, disponibilizando funções para troca de parâmetros entre rotinas escritas nas duas linguagens.

Desta forma os autores deste trabalho desenvolveram algumas funções que servem para ilustrar, àqueles que têm interesse, os pontos básicos para a construção de uma interface para mouse a ser utilizada em programas escritos em CLIPPER.

A seguir são apresentadas as funções que deverão servir como ponto de partida ao leitor que deseja escrever suas próprias rotinas: constam de um módulo escrito em C para manipulação das interrupções

de mouse já com a interface para ser incorporada em programas escritos em CLIPPER; e de dois fontes escritos em CLIPPER, um deles com o código fonte das funções para construção de menus de barra e de menus tipo Pop-up e outro com um exemplo da utilização destas funções.

O programa escrito em C deve ser compilado com o modelo de memória LARGE, podendo ser utilizado o Microsoft C 5.0 ou superior ou ainda o Turbo C da Borland; já os módulos escritos em CLIPPER devem ser compilados com a versão 5.01 ou superior.



ANTÔNIO CARLOS PRESTES GARCIA é programador do departamento técnico da UFPei. É bolsista de Iniciação Científica da FAPERGS e estudante de Engenharia Agrônômica. RENATO MARQUES DILLI é bolsista de Iniciação Científica da FAPERGS e estudante de Análise de Sistemas.

### MOUSE.C

```
/*-----  
Programa: MOUSE.C  
Autores: Antonio Carlos  
Prestes Garcia & Renato Marques  
Dilli  
Data: 11/03/1994  
Fone/Fax: (0532)25-1637  
E-mail:  
AGarcia@Brufpel.Bitnet
```

```
-----  
Descricao:  
- Mouse      -> Retorna um  
valor diferente de zero (0) se  
existe mouse;  
- LigMouse   -> Funcao  
para ativar ("Ligar") o cursor  
do mouse;  
- DesMouse   -> Funcao  
para desativar ("Desligar") o  
cursor do mouse;  
- ColMouse   -> Retorna a  
coluna onde se encontra o cur-  
sor do mouse;
```

**Micro:** IBM XT/AT  
**Memória:** 640 Kbytes  
**Vídeo:** CGA/VGA  
**Linguagem:** Clipper e C  
**Requisitos:** Nenhum



```

- LinMouse    -> Retorna a linha onde
se encontra o cursor do mouse;
- Botao      -> Retorna a situacao
dos botoes do mouse;
- PosMouse   -> Posiciona o cursor
do mouse nas coordenadas fornecidas;
- AjustaMouse -> Define os limites
horizontais e verticais para o mouse;

```

Observacao: O programa deve ser compilado utilizando o modelo LARGE

```

-----*/
#include <dos.h>
#include <extend.h>

CLIPPER mouse()
{ union REGS registers;
  registers.x.ax= 0;
  int86(0x33,&registers,&registers);
  _retn(registers.x.ax); }
/*-----*/

CLIPPER ligmouse()
{ union REGS registers;
  registers.x.ax= 1;
  int86(0x33,&registers,&registers); }
/*-----*/

CLIPPER desmouse()
{ union REGS registers;
  registers.x.ax= 2;
  int86(0x33,&registers,&registers); }
/*-----*/

CLIPPER colmouse()
{ union REGS registers;
  registers.x.ax= 3;
  int86(0x33,&registers,&registers);
  _retn(registers.x.cx/8); }
/*-----*/

CLIPPER linmouse()
{ union REGS registers;
  registers.x.ax= 3;
  int86(0x33,&registers,&registers);
  _retn(registers.x.dx/8); }
/*-----*/

CLIPPER botao()
{ union REGS registers;
  registers.x.ax= 3;
  int86(0x33,&registers,&registers);
  _retn(registers.x.bx & 3); }
/*-----*/

```

Esta funcao posiciona o cursor do mouse nas coordenadas X e Y  
- Sintaxe:

PosMouse(X,Y)

```

-----*/
CLIPPER posmouse()
{ union REGS registers;
  registers.x.ax= 4;
  registers.x.dx= _parni(1)*8;
  registers.x.cx= _parni(2)*8;
  int86(0x33,&registers,&registers); }
/*-----*/

```

Esta Funcao define a area de acao do mouse -  
- Os parametros sao as coordenadas Xs, Ys, Xi, Yi

```

      Xs
Ys    +-----+
|      |
|      |
+-----+      Yi
                Xi

```

Sintaxe: AjustaMouse(Xs,Ys,Xi,Yi)

```

-----*/
CLIPPER ajustmouse()
{ union REGS registers;
  registers.x.ax= 0x0007;
  registers.x.cx= _parni(1)*8;
  registers.x.dx= _parni(3)*8;
  int86(0x33,&registers,&registers);
  registers.x.ax= 0x0008;
  registers.x.cx= _parni(2)*8;
  registers.x.dx= _parni(4)*8;
  int86(0x33,&registers,&registers); }
/*-----*/
/*-----
Fim do arquivo de funcoes MOUSE.C -----
-*/

```

## MENUS.PRG

```

/*-----
Programa: MENUS.PRG
Autores: Antonio Carlos Prestes Garcia
& Renato Marques Dilli
Data: 11/03/1994
Fone/Fax: (0532)25-1637
E-mail: AGarcia@Brufpel.Bitnet
-----

```

Descricao:

```

- MenuBar -> Funcao para montagem de
menus de barra
- PopUp    -> Funcao para montagem de
menus do tipo "Pop-Up"
-----*/

```

```
#include "Def.ch"
```

```
// Declaracao das funcoes externas
escritas em C //
```

```

External Mouse
External LigMouse
External DesMouse
External ColMouse
External LinMouse
External Botao
External PosMouse
External AjustMouse

```

```

/*-----
Funcao MenuBar - Montagem de menus de
barra

```

```

- Parametros: nPos    -> Opcao onde
sera posicionada a barra luminosa
                nLinha -> Linha onde
sera construido o menu
                nPasso -> Distancia
entre as opcoes do menu
                sCor    -> Cor da barra
de menu
                sCorOp  -> Cor da opcao
selecionada
                vOpcoes-> Vetor com as
opcoes do menu
-----*/

```

```

Function
MenuBar(nPos,nLinha,nPasso,sCor,sCor
Op,vOpcoes)

```

```

// Declaracao de variaveis
Local nMouseCol,nCol,nTemp,nControle,i
Local sTela,sCorPrevia,cTecla
Local lWrap,lFlag
Local nNumOpcoes:= Len(vOpcoes)
Local aPosValid[nNumOpcoes][2]

```



```

if Mouse() <> 0
  lWrap:= Set(_SET_WRAP)
  sCorPrevia:= SetColor()
  nCol:= 2
  // Limpa tela
  SetColor(sCor)
  @ nLinha,0 Clear to nLinha,79

  // Mostra as opcoes do menu
  For i:= 1 to nNumOpcoes
    @ nLinha, nCol Say vOpcoes[i]
    nTemp:= Len(vOpcoes[i])
    aPosValid[i][1]:= nCol
    aPosValid[i][2]:= nCol + nTemp - 1
    nCol+= nTemp + nPasso
  Next
  //-----

  sTela:= SaveScreen(nLinha,0,nLinha,79)
  nControle:= if((nPos>0),nPos,1)
  SetColor(sCorOp)
  @ nLinha, aPosValid[nControle][1] Say
vOpcoes[nControle]

  ajustmouse(0,nLinha,nCol-nPasso,nLinha)
  PosMouse(nMouseCol,nLinha)
  LigMouse()
  cTecla:= 0
  lFlag:= pFALSE

  do while lFlag <> pTRUE .AND. cTecla <>
pESC .AND. cTecla <> pENTER
    cTecla:= InKey()
    nMouseCol:= ColMouse()

    do case
      case Botao() == 1
        For i:= 1 to nNumOpcoes
          if nMouseCol>=aPosValid[i][1]
.AND. nMouseCol<=aPosValid[i][2]
            lFlag:= pTRUE
            nControle:= i
            exit
          endif
        next
        //
        case cTecla == pLEFT_ARROW //
Seta para esquerda
          do case
            case nControle > 1
              nControle--

            case nControle == 1 .AND.
lWrap == pTRUE
              nControle:=
nNumOpcoes
            endcase
            //
            case cTecla == pRIGHT_ARROW //
Seta para direita
          do case
            case nControle <
nNumOpcoes
              nControle++

            case nControle ==
nNumOpcoes .AND. lWrap == pTRUE
              nControle:= 1
            endcase
            //
            case cTecla == pESC
              nControle:= 0
              Loop
            otherwise
              Loop
          endcase
          DesMouse()
          RestScreen(nLinha,0,nLinha,79,sTela)
          @ nLinha, aPosValid[nControle][1]
Say vOpcoes[nControle]

```

```

LigMouse()
  //
  enddo
  DesMouse()
  SetColor(sCorPrevia)

  else
    // Nao existe mouse instalado
    nControle:= -1
  endif
  Return(nControle)
  //

/*-----
  Funcao PopUp - Montagem de menus do tipo
"Pop-UP"

  - Parametros: nLins -> Linha inicial do
menu
                  nCols -> Coluna inicial
do menu
                  sCor -> Cor da barra de
menu
                  sCorOp -> Cor da opcao
selecionada
                  vOpcoes -> Vetor com as
opcoes do menu
-----*/

Function
PopUp(nLins,nCols,sCor,sCorOp,vOpcoes)
  // Declaracao de variaveis
  Local
nMouseLin,nLinha,nMaior,nTamanho,nControle,
nLinI,nColI,i
  Local sTela,sCorPrevia,cTecla
  Local lWrap,lFlag
  Local nNumOpcoes := Len(vOpcoes)

  if Mouse() <> 0
    lWrap:= Set(_SET_WRAP)
    sCorPrevia:= SetColor()
    nMaior := Len(vOpcoes[1])
    for i:=1 to nNumOpcoes
      nTamanho := Len(vOpcoes[i])
      if nTamanho > nMaior
        nMaior := nTamanho
      endif
    next
    nLinI:= nLins + nNumOpcoes - 1
    nColI:= nCols + nMaior

    // Limpa tela e mostra as opcoes do
menu
    SetColor(sCor)
    @ nLins,nCols Clear to nLinI,nColI
    @ nLins-1,nCols-1 to nLinI+1,nColI+1
    for i:=1 to nNumOpcoes
      @ nLins-1+i,nCols Say vOpcoes[i]
    next
    sTela:=
SaveScreen(nLins,nCols,nLinI,nColI)
    nControle:= 1
    nLinha:= nLins
    SetColor(sCorOp)
    @ nLinha,nCols Say vOpcoes[nControle]
    ajustmouse(nCols,nLins,nColI,nLinI)
    PosMouse(nLins,nCols)
    LigMouse()
    cTecla:= 0
    lFlag:= pFALSE

    Do While lFlag <> pTRUE .AND. cTecla <>
pESC .AND. cTecla <> pENTER
      cTecla:= Inkey()
      nMouseLin:= Linmouse()

      Do Case
        Case Botao() == 1
          if nMouseLin >= nLins
.AND. nMouseLin <= nLinI

```



```

        lFlag:= pTRUE
        nLinha:= Linmouse()
        nControle:= nLinha -
nLins + 1
        endif

        Case cTecla == pDOWN_ARROW //
Seta para baixo
        do case
            case nControle <
nNumOpcoes
                nControle++
                nLinha++

            case nControle ==
nNumOpcoes .AND. lWrap == pTRUE
                nControle:=1
                nLinha:= nLins
            endcase

        Case cTecla == pUP_ARROW //
Seta para cima
        do case
            case nControle > 1
                nControle-
                nLinha-

            case nControle == 1 .AND.
lWrap == pTRUE
nNumOpcoes
                nControle:=
                nLinha:= nLini
            endcase

        Case cTecla == pESC
            nControle:= 0
            Loop

        Otherwise
            Loop
        EndCase
        DesMouse()
        restScreen(nLins,nCols,nLini,nColi,sTela)
        @ nLinha,nCols Say
vOpcoes[nControle]
        LigMouse()
        enddo
        DesMouse()
        SetColor(sCorPrevia)

    else
        // Nao existe mouse instalado
        nControle:= -1
    endif
    Return(nControle)
// Fim do arquivo MENUS.PRG

```

## EXEMPLO.PRG

```

/*-----
Programa: EXEMPLO.PRG
Autores: Antonio Carlos Prestes Garcia
& Renato Marques Dilli
Data: 11/03/1994
Fone/Fax: (0532)25-1637
E-mail: AGarcia@Brufpel.Bitnet

-----
Descricao:
- Programa exemplificando o uso das
funcoes MenuBar e PopUp
-----*/
Local sCorFrente,sCorFundo
Local aOpcoes:=
{"Inclusao","Alteracao","Ferramentas","Relatorios","Sair"}
Local aOp:=
{"Funcionarios","Empresas","Setores","Outros","Sair"}
Local nEscolha

```

```

Local nOpcao
Local Tela
set wrap on
set cursor off
clear
nEscolha:= 1
sCorFrente:= "W/B+"
sCorFundo:= "RG+/R+"
//
Do While nEscolha <> 5 .AND. nEscolha <>
0
    nEscolha:=
MenuBar(nEscolha,1,5,sCorFrente,sCorFundo,aOpcoes)
    do case
        case nEscolha == 1
            Tela:= SaveScreen(0,0,24,79)
            nOpcao:=
            PopUp(3,3,sCorFrente,sCorFundo,aOp)
            @ 24,10 say " Voce selecionou
a opcao -> "+aOp[nOpcao]
            InKey(2)
            RestScreen(0,0,24,79,Tela)

            case nEscolha == 2
                Alert("Voce poderia incluir a
sua funcao de ALTERACAO aqui!";
                {"Pressione qualquer
tecla"})

            case nEscolha == 3
                Alert("Voce poderia incluir a
sua funcao de FERRAMENTAS aqui!";
                {"Pressione qualquer
tecla"})

            case nEscolha == 4
                Alert("Voce poderia incluir a
sua funcao de RELATORIOS aqui!";
                {"Pressione qualquer
tecla"})

            case nEscolha == -1
                Alert(" Nao existe mouse ou
driver de mouse instalado ")
                exit
            endcase
        Enddo
        set cursor on
        clear
    Return(NIL)

```

## DEF.CH

```

/*-----
Arquivo: DEF.CH
Descricao: Arquivo de inclusao para as
funcoes de montagem de menus
-----*/

/* Definicoes padrao */

#define pTRUE .t.
#define pFALSE .f.

/* Teclas de movimento do cursor e
outras */

#define pLEFT_ARROW 19
#define pUP_ARROW 5
#define pDOWN_ARROW 24
#define pRIGHT_ARROW 4
#define pESC 27
#define pENTER 13

// Fim do arquivo DEF.CH

```



## Programa Inteligente

Um programa para  
criar programas

*Marcelo Norimbeni*

Outro dia estava fazendo um controle de estoque e não agüentava mais de tanto fazer programas de inclusão, alteração, exclusão, consulta de apenas um banco de dados somente, ou seja por exemplo um cadastro de produtos onde temos:

- Código do produto
- Descrição do produto
- Unidade de medida
- Quantidade do produto etc..

Achei isto um trabalho muito cansativo, então pensei em desenvolver um programa que gerasse o programa fonte para mim, bastando depois apenas algumas modificações e compilá-lo. Consegui chegar a um programa "inteligente" escrito na linguagem Clipper 5.1.

O programa GERPRG depois de compilado fica simples trabalhar com ele bastando algumas certas atenções como:

- todo texto que for digitado na linha deverá estar entre aspas (Ex. "Código do produto...") e máscaras de campo como (Ex. "999 ,999.99")

### TECLAS DE COMANDO

**Page dn** = define campos e seleciona banco de dados

Exemplo: ("código....."depois da última aspa pressionar a tecla page dn.

informar:

nome do campo colocar o nome que quiser  
Ex. wcodigo

o nome do campo não pode ser entre aspas  
\*\*\*

máscara do campo Ex. "9999"

não se esqueça de colocar entre aspas  
\*\*\*

tamanho do campo Ex. 4

\*\*\*

tipo do campo, neste momento o programa lhe traz um menu onde o usuário deverá escolher qual tipo de campo, que são (NUMERICO, DATA, CHARACTER)

SE O USUÁRIO ESCOLHER NUMÉRICO  
O PROGRAMA LHE TRARÁ UM SEGUNDO MENU  
QUE TAMBÉM DEVERÁ  
ESCOLHER SE QUER O CAMPO COM CASAS  
DECIMAIS OU NÃO

\*\*\*

chave de arquivo, neste campo o usuário deverá colocar S ou N, caso coloque S então deverá colocar qual será o banco de dados que o programa gerado deverá pesquisar Ex. PRODUT.DBF, mas caso coloque N o programa retornará para a próxima linha de definições

\*\*\*

após ter terminado as definições dos campos então tecla <ESC> para sair das definições; Quando pressionado a tecla ESC o programa verifica se tem algum banco de dados selecionado caso esteja, você deverá escolher qual deles vai querer que o programa gerado grave os campos e informar :

REPLACE CODIGO WITH WCODIGO

Teclar ENTER até o programa pular 3 linha, dar um nome no arquivo Ex. produt.prg e pronto. Entre em um editor de texto no modo não documento e veja o que o programa GERPRG fez para você, bastando agora pequenas alterações no arquivo gerado.

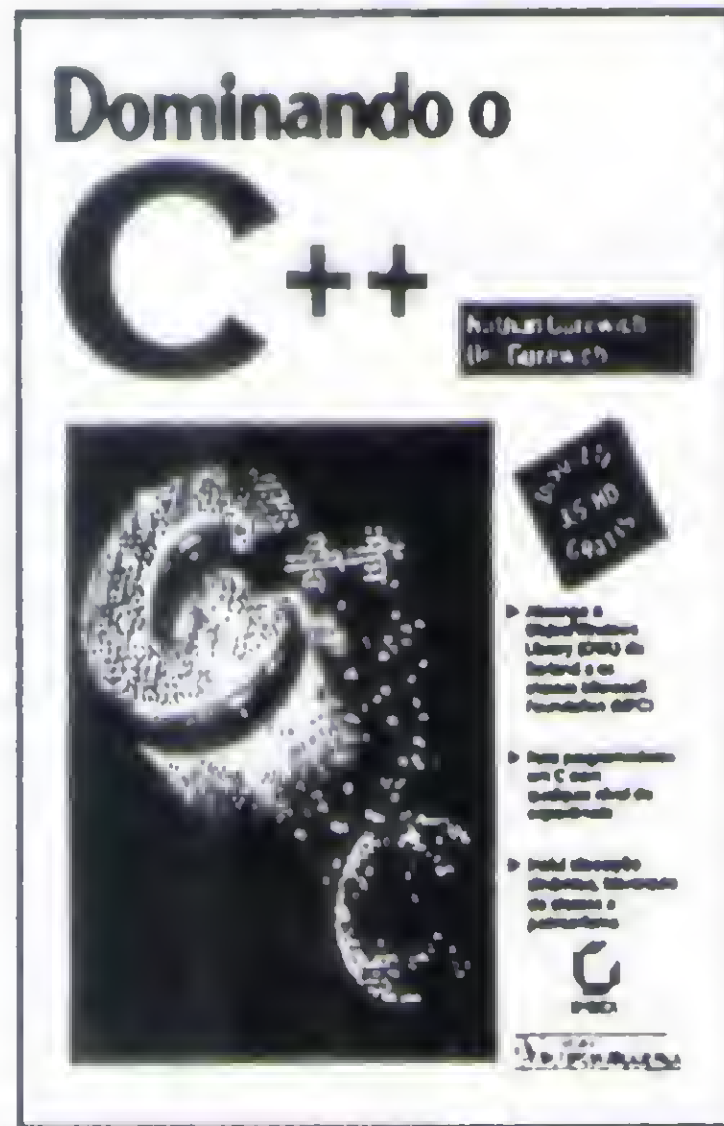
**Page up** = volta 1 linha desde que o campo definido



MARCELO NORIMBENI programa em Cobol e Clipper.

**Micro:** IBM XT/AT  
**Memória:** 512 Kbytes  
**Vídeo:** CGA/VGA  
**Linguagem:** Clipper  
**Requisitos:** Nenhum





**Dominando o C++**  
(Nathan Gurewicz e Ori Gurewicz)  
Preço: R\$ 48,60  
452 páginas  
Código: 01

Um guia simples e prático para aqueles que pretendem aprender a usar o C++ ao escrever programas para Windows ou DOS. Indicado para programadores de todos os níveis, representa o caminho mais fácil entre as linguagens C e C++.



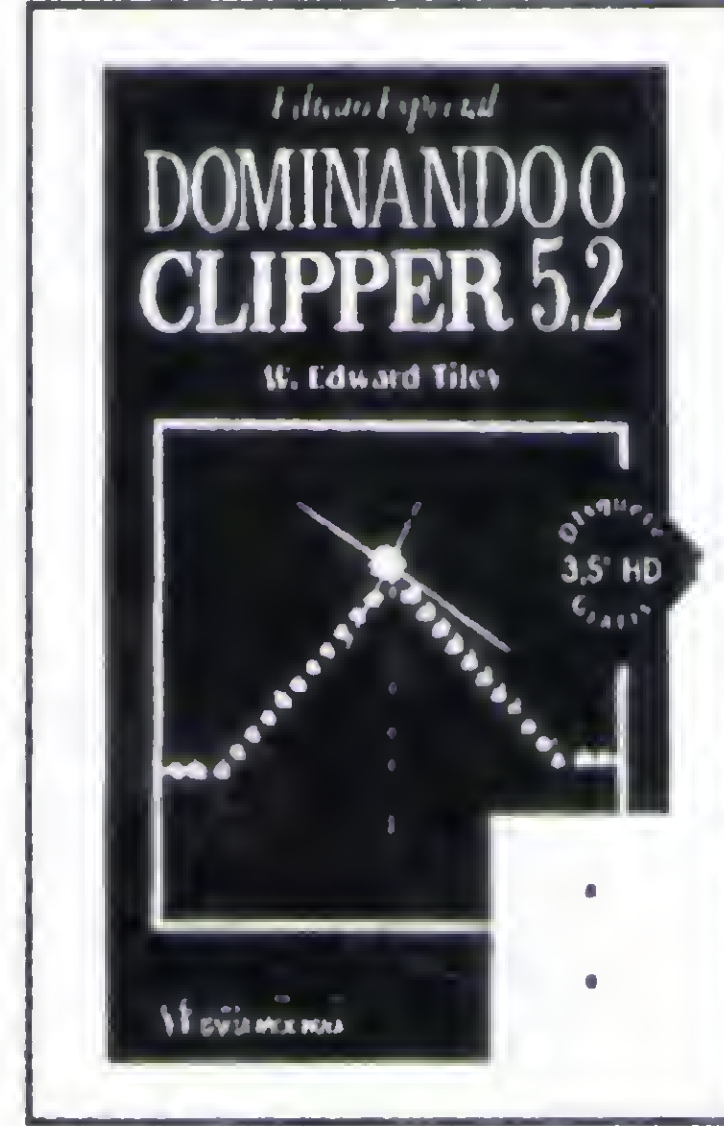
**Computação gráfica — Segredos e soluções**  
(John Corrigan)  
Preço: R\$ 30,00  
309 páginas  
Código: 02

Um amplo panorama da computação gráfica, este livro aborda conceitos gerais sobre o assunto, como recursos de gráficos vetoriais, mapas de bits, resolução, cores ou técnicas de edição de imagens, compressão e conversão de arquivos, além dos principais programas e seus recursos.



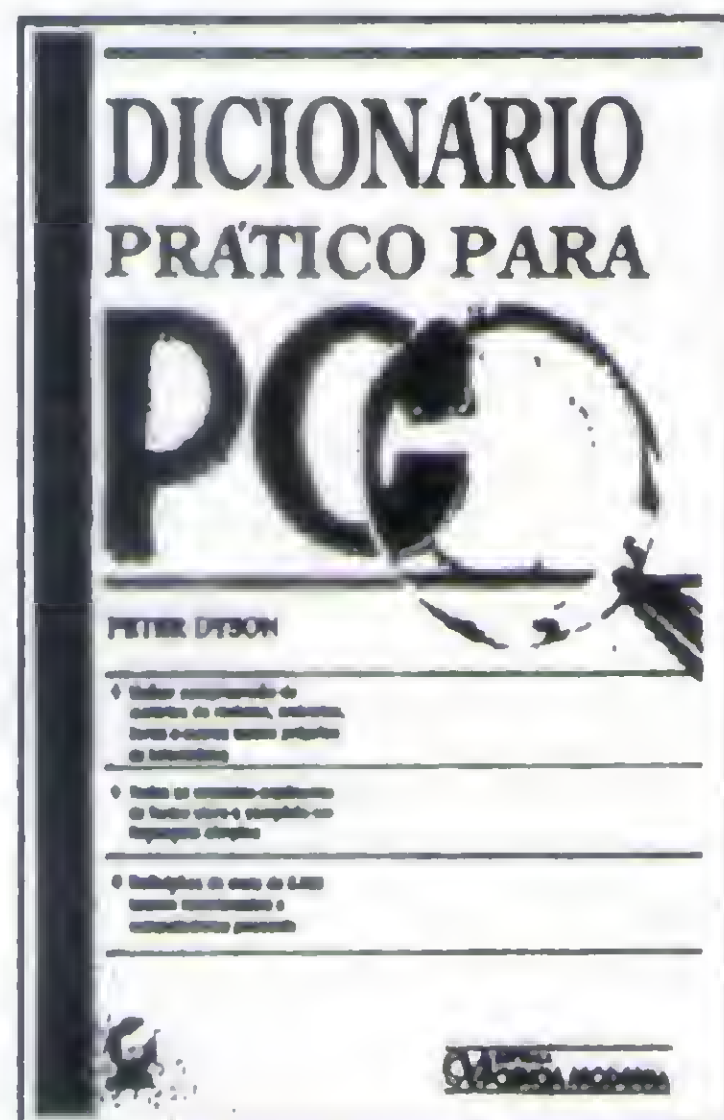
**Atualização, montagem e manutenção em PC — 286/386/486 e Pentium**  
(Mark Minasi)  
Preço: R\$ 49,00  
624 páginas  
Código: 03

O livro ideal para leigos em reparos e manutenção em computadores pessoais, proporcionando a perícia e a segurança necessárias à execução de diversas tarefas essenciais. Aborda as tecnologias SCSI, PCI e PCMCIA, com enfoque atualizado de recursos multimídia.



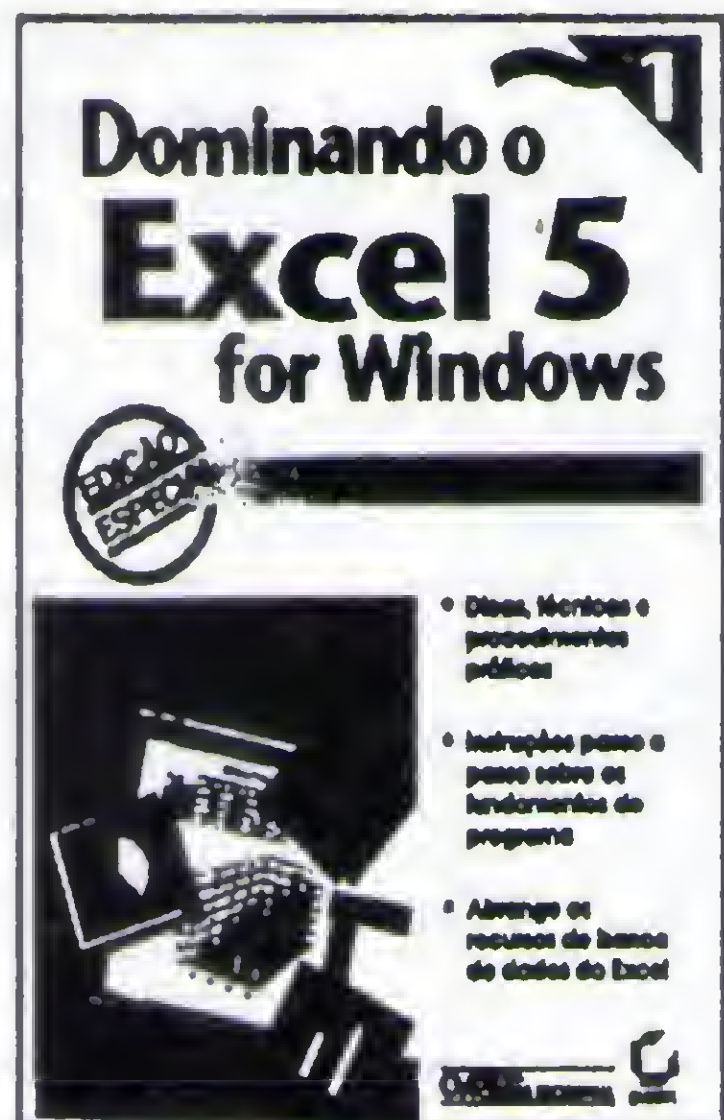
**Dominando o Clipper 5.2**  
(W. Edward Tilley)  
Preço: R\$ 46,80  
954 páginas  
Código: 04

Começando pelos fundamentos do Clipper, gradativamente o leitor verá os recursos da linguagem, os métodos de programação orientada a objetos, compilação e depuração do código, além da criação de programas multiusuário para utilização em redes.



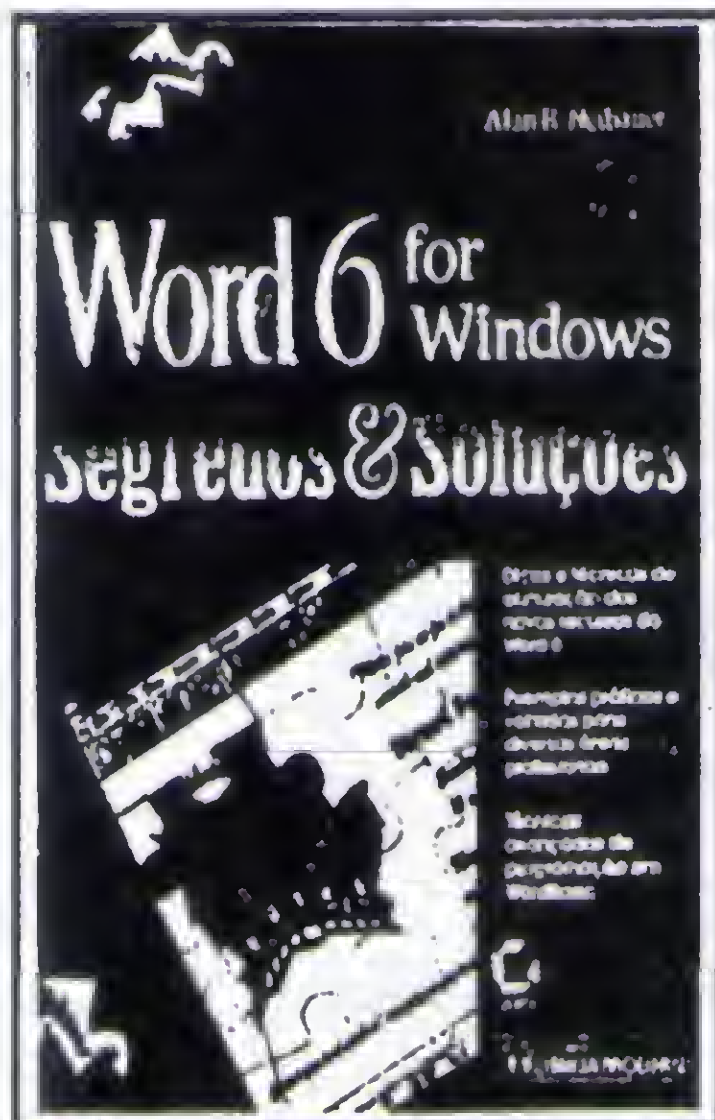
**Dicionário prático para PC**  
(Peter Dyson)  
Preço: R\$ 42,00  
452 páginas  
Código: 05

O dicionário de microinformática mais claro e completo disponível, incluindo mais de 2.000 entradas explicadas em linguagem acessível, englobando o vocabulário relacionado a redes de comunicação, sistemas operacionais, linguagens de programação e gírias próprias do meio.



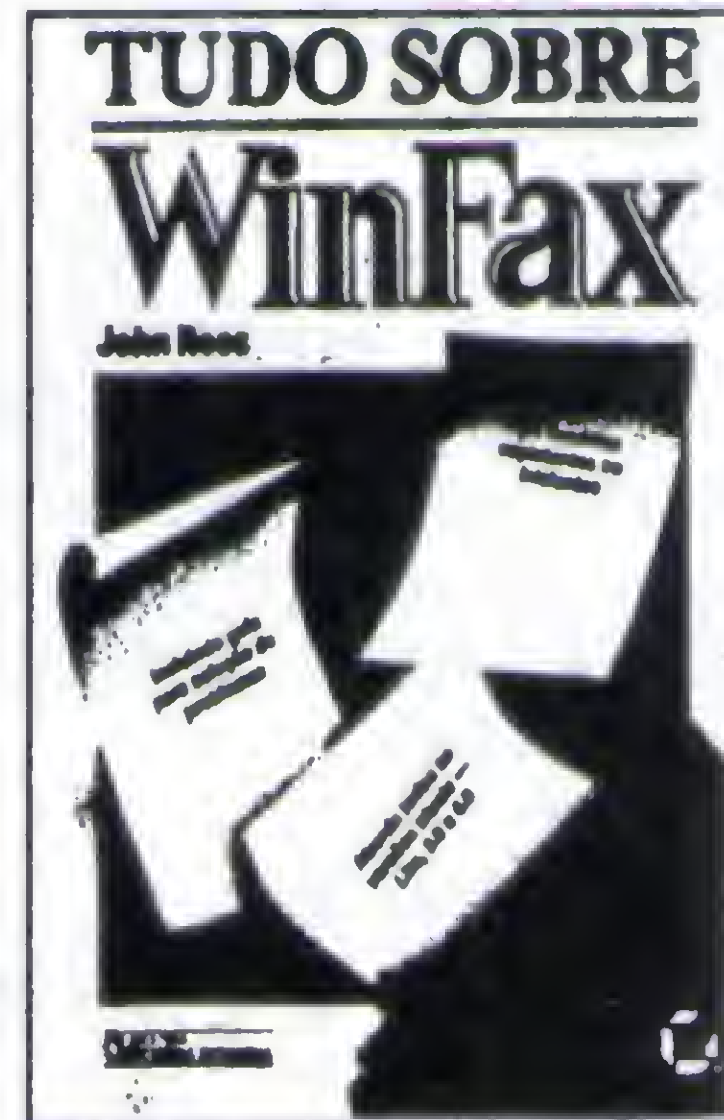
**Dominando o Excel 5 for Windows**  
(Thomas Chester)  
Preço: R\$ 39,00  
744 páginas  
Código: 06

Através de dicas e técnicas avançadas, conheça de forma mais aprofundada os recursos mais novos e menos explorados do Excel 5 for Windows, tais como o gerenciamento de listas e a utilização de "tabelas pivô" para extrair informações de grupos de dados extensos.



**Word 6 for Windows — Segredos e soluções**  
(Alan R. Nelbauer)  
Preço: R\$ 41,00  
600 páginas  
Código: 07

Fundamental para aqueles que pretendem explorar mais do que simplesmente os recursos de edição de texto, abrangendo as técnicas de editoração eletrônica, hipertexto, mala direta e programação em WordBasic.



**Tudo sobre WinFax**  
(John Ross)  
Preço: R\$ 33,00  
316 páginas  
Código: 08

O guia definitivo do WinFax, abordando amplamente as versões atuais do programa, do básico no WinFax Lite aos recursos avançados do WinFax Pro 3.0 e 4.0. Inclui um guia prático para a solução de problemas.

Para adquirir o(s) livro(s) abaixo relacionado(s) pelo respectivo número de código, envie cheque nominal no valor total do pedido à Editora Ciência Moderna Ltda., remetendo para o seguinte endereço: Rua Lourenço Ribeiro, 124-A - Rio de Janeiro - RJ - 21050-510.

QUANT.	CODIGO	PREÇO

QUANT.	CODIGO	PREÇO

QUANT.	CODIGO	PREÇO

Valor Total do Pedido: R\$ \_\_\_\_\_

Nome: \_\_\_\_\_

Telefone: \_\_\_\_\_

Endereço: \_\_\_\_\_

Cep: \_\_\_\_\_ Bairro: \_\_\_\_\_ Cidade: \_\_\_\_\_ Est.: \_\_\_\_\_

Data: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_ Assinatura: \_\_\_\_\_



## GERPRG.PRG

```

SET SCORE OFF
SET INTENSITY OFF
SET DATE BRIT
SET BELL OFF
CLEAR
SET COLOR TO /W+,/N
@0,0 SAY "=> <ESC> SAI DO PROGRAMA |
<PAGEUP> VOLTA LINHA | <PAGEDN> DEFINE
CAMPOS"
FOR X = 1 TO 24
@X,0 SAY X PICT"99"
NEXT X
FOR F = 1 TO 80
  IF F = 1
    COMECO = 3
  ELSE
    COMECO = 1
  ENDIF
  FOR R = COMECO TO 10
    D = R
    IF R = 10
      D = 0
    ENDIF
    @24,COL()+1 SAY D PICT"9"
  NEXT R
NEXT F
SET COLOR TO
PUBLIC
LINSAY[23],NUMLINHA[23],NUMCOL[23],CONTA,CAMPO_F[23],;
MASCARA[23],VALIDE[23],CAMPO_TIPO[23],CHAVES[23],BANCO_DADOS[23],;
QTD_ARQ,STRUTURA1[3]
QTD_ARQ = 0
CONTA = 0
DO WHILE CONTA < 23
  CONTA = CONTA + 1
  IF EMPTY(BANCO_DADOS[CONTA]) .OR.
  VALTYPE(BANCO_DADOS[CONTA]) = "U"
    LINSAY[CONTA] = SPACE(70)
    @CONTA,2 GET LINSAY[CONTA]
  READ
  ELSE
    TONE(100,3)
    R = ALERT("CAMPO INALTERAVEL !!")
    LOOP
  ENDIF
  IF LASTKEY() = 27
    EXIT
  ENDIF

  IF LASTKEY() = 3
    NUMLINHA[CONTA] = ROW()
    DO CAMPO
      IF !NUMCOL[CONTA] = 0 .AND.
      !EMPTY(CAMPO_F[CONTA])
        @NUMLINHA[CONTA],NUMCOL[CONTA]
        SAY "<" + LOWER(RTRIM(CAMPO_F[CONTA])) + ">"
      ENDIF
    LOOP
  ENDIF
  IF LASTKEY() = 18
    @CONTA,2 SAY REPLICATE(" ",78)
    CONTA = CONTA - 2
    IF CONTA < 0
      CONTA = 0
    ENDIF
  ENDIF
ENDDO
TONE(300,3)
TONE(600,3)
TONE(100,3)
IF QTD_ARQ >= 1
  SAVE SCREEN TO TELA03

```

```

DO MONTA_STRUTURA
RESTORE SCREEN FROM TELA03
ENDIF
DO WHILE .T.
  JANELA(10,3,15,50)
  ARQ_NOM = SPACE(12)
  SET INTENSITY ON
  @11,4 SAY "NOME DO ARQUIVO : " GET ARQ_NOM
  PICT "@!"
  READ
  IF LASTKEY() = 27 .OR. EMPTY(ARQ_NOM)
    R = ALERT("ABANDONA
PROGRAMA",{ "SIM", "NAO" })
    IF R = 1
      SET COLOR TO
      CLS
      QUIT
    ELSE
      LOOP
    ENDIF
  ENDIF

  IF FILE(ARQ_NOM)
    TONE(100,5)
    ALERT("ARQUIVO JA EXISTE !!")
    LOOP
  ENDIF
EXIT
ENDDO
SET COLOR TO
CLS
CONTA = 0
DECLARE
LINHA[23],WSELE[23],MOSTRA_LINHA[23],MOSTRA_
MASCARA[23],VESELE
DO WHILE CONTA < 23
  VER = 0
  CONTA = CONTA + 1
  NOME = LINSAY[CONTA]
  IF EMPTY(NOME)
    LOOP
  ENDIF
  DO WHILE VER < 70
    VER = VER+1
    N = SUBSTR(LINSAY[CONTA],VER,1)
    IF N = " "
      LOOP
    ELSE
      CALCULA_COLUNA=LEN(RTRIM(LINSAY[CONTA]))+1
      NUMCOL[CONTA] = CALCULA_COLUNA
      COL2 = STR(CONTA)
      LINHA2 = STR(VER)
      LINHA0 =
LEN(LTRIM(RTRIM(LINSAY[CONTA]))) + VER + 1
      MOSTRA_LINHA[CONTA] =
"@"+LTRIM(COL2)+"", "+LTRIM(LINHA2)+";
" SAY "+RTRIM(LTRIM(LINSAY[CONTA]))

      MOSTRA_MASCARA[CONTA] =
"@"+LTRIM(COL2)+"", "+LTRIM(STR(LINHA0))+;
" SAY "+LTRIM(CAMPO_F[CONTA])

      IF VALTYPE(MASCARA[CONTA]) = "U" .AND.
      VALTYPE(CAMPO_F[CONTA]) = "U"
        LINHA[CONTA] =
"@"+LTRIM(COL2)+"", "+LTRIM(LINHA2)+" SAY "+;
RTRIM(LTRIM(LINSAY[CONTA]))
      EXIT
    ENDIF
    IF VALTYPE(CAMPO_F[CONTA]) = "C" .AND.
    !EMPTY(MASCARA[CONTA])
      LINHA[CONTA] =
"@"+LTRIM(COL2)+"", "+LTRIM(LINHA2)+" SAY "+;
RTRIM(LTRIM(LINSAY[CONTA]))+" "+" GET
"+LTRIM(CAMPO_F[CONTA])+;

```



```

"PICTURE "+LTRIM(MASCARA[CONTA])

MOSTRA_MASCARA[CONTA] =
"@"+LTRIM(COL2)+"", "+LTRIM(STR(LINHA0))+;
" SAY "+LTRIM(CAMPO_F[CONTA])+ " PICT
"+LTRIM(MASCARA[CONTA])
EXIT
ENDIF
LINHA[CONTA] =
"@"+LTRIM(COL2)+"", "+LTRIM(LINHA2)+" SAY "+;
RTRIM(LTRIM(LINSAY[CONTA]))+" "+" GET
"+LTRIM(CAMPO_F[CONTA])
EXIT
ENDIF
ENDDO
ENDDO

```

```

***ENVIAR SAIDA PARA ARQUIVO
SET PRINTER TO &ARQONOM && VARIÁVEL PARA
NOME DE ARQUIVO DEFINIDO PELO USUARIO
SET DEVICE TO PRINTER
SET PRINTER ON
SET CONSOLE OFF
NOVNOM1 = RTRIM(ARQONOM)
PEGA = LEFT(NOVNOM1, LEN(NOVNOM1) - 4)
MONTA = 0
DO WHILE MONTA < 4
MONTA = MONTA + 1
DO CASE
CASE MONTA = 1
TIPO = "I"
CASE MONTA = 2
TIPO = "A"
CASE MONTA = 3
TIPO = "E"
CASE MONTA = 4
TIPO = "C"
ENDCASE

```

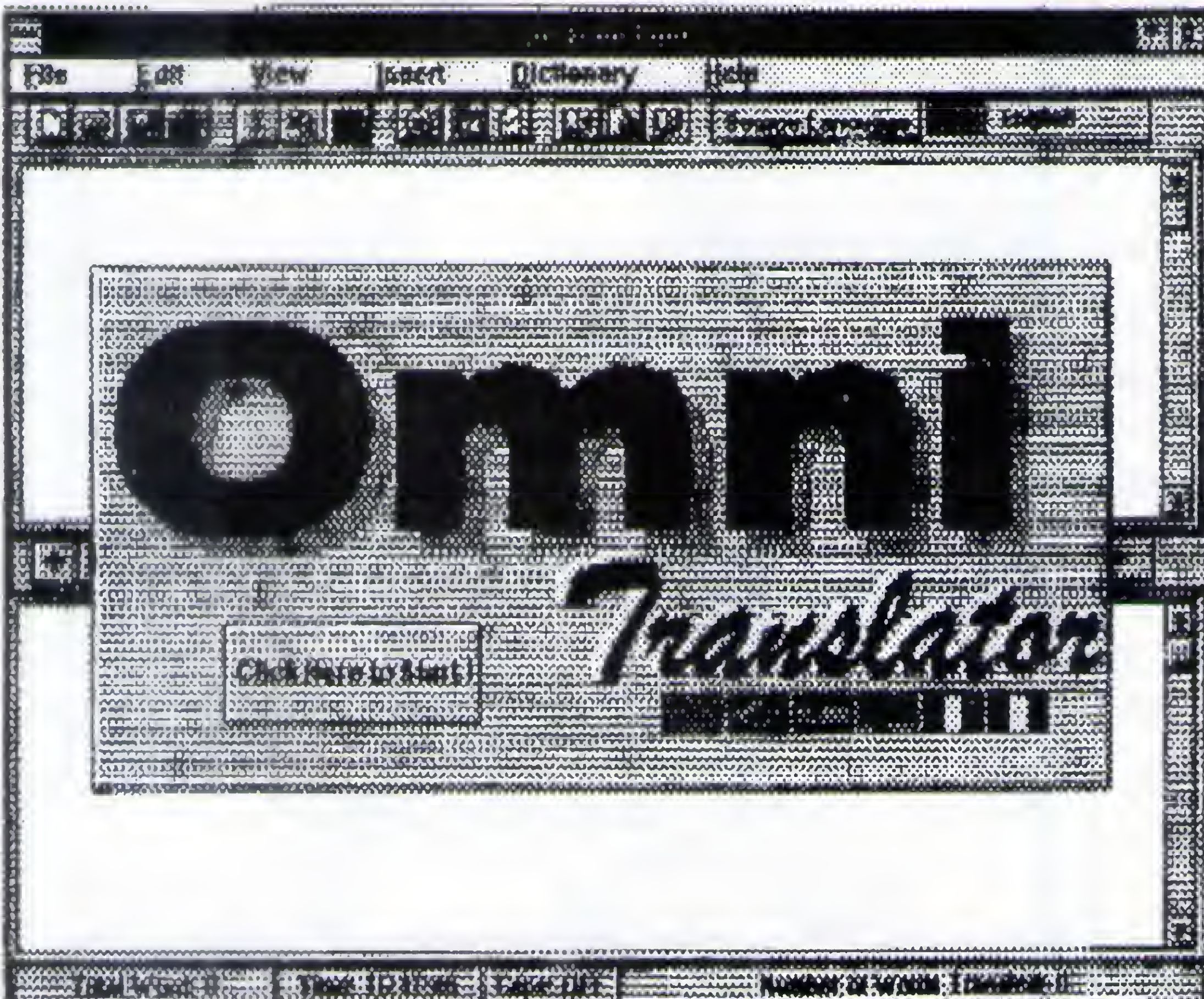
```

NOME_PROGRAM = PEGA + "_" + TIPO
? "PROCEDURE ", NOME_PROGRAM
? "CLEAR"
? "SET DELETE ON"
BANCO01 = "USE "
BANCO02 = " INDEX "
BANCO03 = "NTX"
QTD = 0
FOR R = 1 TO 23 && LOOP PARA VER SE
EXITE BANCO DE DADOS
IF !EMPTY(BANCO_DADOS[R])
NOVNOM = RTRIM(BANCO_DADOS[R])
PEGA_PEDACO =
LEFT(NOVNOM, LEN(NOVNOM) - 3)
BANCO04 =
BANCO01 + RTRIM(BANCO_DADOS[R]) + BANCO02 + RTRIM
(PEGA_PEDACO);
+BANCO03
QTD = QTD + 1
WSELE[R] = "SELECT
"+LTRIM(STR(QTD))
? WSELE[R]
? BANCO04
ENDIF
NEXT R
? "DO WHILE .T."
FOR X = 1 TO 23
IF !EMPTY(CAMPO_TIPO[X])
? LTRIM(CAMPO_F[X]), " =
", CAMPO_TIPO[X]
ENDIF
NEXT X
IF TIPO = "I" .AND. QTD_ARQ = 1
PESQ01 = "IF !EOF()"
PESQ03 = " ALERT('REGISTRO JA
EXISTE <TECLE ENTER>')"
ENDIF
IF TIPO = "A" .AND. QTD_ARQ = 1

```

# Omni Translator

Tradutor em 5 idiomas para Windows



Você possui dificuldade em traduzir textos em outras línguas como telas de ajuda (Helps), documentação de programas e coisas do gênero?

Chegou para você o melhor programa de tradução para o ambiente Windows, **Omni Translator** traduz rapidamente textos em cinco idiomas (inglês, Francês, Italiano, Alemão e Espanhol) para o português e vice-versa.

Com mais de 120.000 palavras cadastradas, possui recursos inéditos para facilitar o seu dia a dia.

Alguns dos recursos disponíveis:

Permite sua execução simultânea com qualquer programa, captura telas de ajuda (helps) tanto de programas DOS como Windows permitindo a sua rápida tradução sem necessidade de digitá-los, compatível com qualquer editor de textos, permite a transferência de dados entre o Omni Translator e qualquer editor e vice-versa, permite a consulta, inclusão e alteração independente de palavras, manual em português e muito mais.

Ideal para quem deseja acessar a INTERNET, pois sua capacidade de execução simultânea, permite que se consulte e traduza rapidamente qualquer palavra nos cinco idiomas, ao mesmo tempo que se mantém a conversação via modem.

Como pedir o seu Omni Translator: Envie cheque nominal cruzado a favor de: APRICOT SYSTEMS, Caixa Postal 14, Cep: 16750-000 - Rubiacca - SP, no valor de R\$ 20,00. Despesas postais e discos (10 Discos 5 1/4 HD 1.2 MB), inclusos no preço. Telefone/Contato: (0186) 67-1184 - Horário: Seg a Sex. das 08:00 as 18:00 hs. Config. Mínima: 386 SX 25Mhz, 4 MB de RAM, Windows 3.1 e 26 Mb de disco livre. Config. Recomend.: 486 SX 25Mhz, 4 MB de RAM, Windows 3.1 e 26 Mb de disco livre. Prazo para Envio: 05 (cinco) dias úteis a partir da data de recebimento do pedido.



```

        PESQ01 = "IF EOF()"
        PESQ03 = "      ALERT('REGISTRO NAO
EXISTE <TECLE ENTER>')"
```

```

ENDIF
IF TIPO = "E" .AND. QTD_ARQ = 1
    PESQ01 = "IF EOF()"
    PESQ03 = "      ALERT('REGISTRO NAO
EXISTE <TECLE ENTER>')"
```

```

ENDIF
IF TIPO = "4" .AND. QTD_ARQ = 1
    PESQ01 = "IF EOF()"
    PESQ03 = "      ALERT('REGISTRO NAO
EXISTE <TECLE ENTER>')"
```

```

ENDIF
IF QTD_ARQ > 1
    PESQ01 = "IF EOF()"
    PESQ03 = "      ALERT('REGISTRO NAO
EXISTE <TECLE ENTER>')"
```

```

ENDIF
PESQ02 = "      TONE(1000,1)"
PESQ04 = "      LOOP"
```

```

PESQ05 = "ENDIF"
VER_SELE = 0
FOR X = 1 TO 23
    IF !EMPTY(LINHA[X])
        IF MONTA > 2 .AND. CHAVES[X] = "N"
            ? MOSTRA_LINHA[X]
            ? MOSTRA_MASCARA[X]
        ELSE
            ? LINHA[X]
        ENDIF
        IF !CHAVES[X] = "N"
            IF VALTYPE(VESELE) = "U"
                VESELE = X
            ENDIF
            VER_SELE = VER_SELE + 1
            ? "READ"
            TIPO = "SEEK "+CAMPO_F[X]
            ? WSELE[VER_SELE]
            ? TIPO
            ? PESQ01
            ? PESQ02
            ? PESQ03
            ? PESQ04
            ? PESQ05
        ENDIF
    ENDIF
NEXT X
IF MONTA <= 2
    ? "READ"
ENDIF
IF MONTA = 1
    IF !VALTYPE(STRUTURA1[1]) = "U"
        ? WSELE[ARQ_REP]
        ? "APPEND BLANK"
        ? RTRIM(STRUTURA1[1])
        ? RTRIM(STRUTURA1[2])
        ? RTRIM(STRUTURA1[3])
    ENDIF
ENDIF
IF MONTA = 2
    IF !VALTYPE(STRUTURA1[1]) = "U"
        ? WSELE[ARQ_REP]
        ? RTRIM(STRUTURA1[1])
        ? RTRIM(STRUTURA1[2])
        ? RTRIM(STRUTURA1[3])
    ENDIF
ENDIF
IF MONTA = 3
    ? "DELETE"
ENDIF
IF MONTA = 4
    ? "INKEY(0)"
ENDIF
? "ENDDO"
```

```

?
?
ENDDO
SET DEVICE TO SCREEN
SET PRINTER OFF
SET PRINTER TO

PROCEDURE CAMPO
SET INTENSITY ON
TONE(100,5)
JA = "N"
SAVE SCREEN TO TELANOV
DO WHILE .T.
    BANCO_DADOS[CONTA] = SPACE(12)
    MR=JANELA(10,10,20,50)
    MASCARA[CONTA] = SPACE(25)
    CAMPO_F[CONTA] = SPACE(10)
    NUMCOL[CONTA] = 0
    CALCULA_COLUNA=LEN(RTRIM(LINSAY[CONTA]))+2
    NUMCOL[CONTA] = CALCULA_COLUNA
    OLDCAMPO = SPACE(10)
    @11,11 SAY "LINHA..... " +
STR(NUMLINHA[CONTA])
    @12,11 SAY "COLUNA..... " +
STR(CALCULA_COLUNA)
    @13,11 SAY "NOME CAMPO. " GET OLDCAMPO
    PICT"@!"
    READ
    IF EMPTY(OLDCAMPO)
        IF CONTA > 2
            CONTA = CONTA - 1
        ELSE
            CONTA = 1
        ENDIF
        RESTORE SCREEN FROM TELANOV
        SET INTENSITY OFF
        RETURN
    ENDIF
    JA = "N"
    FOR R = 1 TO 23
        IF CAMPO_F[R] = OLDCAMPO
            TONE(100,3)
            TONE(500,3)
            ALERT("CAMPO JA DEFINIDO !!")
            JA = "S"
        ENDIF
    NEXT R
    IF JA = "S"
        LOOP
    ENDIF
    @14,11 SAY "MASCARA.... " GET
MASCARA[CONTA]
    READ
    TIPO = ALERT("TIPO DO CAMPO",{ "NUMERICO
","DATA","CARACTER"})
    DO CASE
        CASE TIPO = 1
            TIPO2 = ALERT("CASAS
DECIMAL",{ "COM CASAS DEC.," "SEM CASAS
DEC."})
            IF TIPO2 = 1
                CAMPO_TIPO[CONTA] = "0.00"
            ELSE
                CAMPO_TIPO[CONTA] = "0"
            ENDIF
        CASE TIPO = 2
            CAMPO_TIPO[CONTA] =
"CTOD(SPACE(8))"
        CASE TIPO = 3
            TAM = 0
            @16,11 SAY "TAMANHO DO
CAMPO..." GET TAM PICT"99"
            READ
            CAMPO_TIPO[CONTA] =
"SPACE("+LTRIM(STR(TAM))+")"
```





# BANK SOFT

## Informática Ltda.

Shareware, Jogos e Aplicativos para Micros PC/XT/AT.

**Catálogo Gratuito** : (011) 293-7957 - Caixa Postal : 14.181 - CEP : 02799-970 - São Paulo.

Inovando novamente a Bank Soft está incluindo dicas em alguns de seus jogos - aproveite !!!

Atendimento rápido e diferenciado, com total garantia e embalagem especial.

Preço Gravação com Disco Incluso: 360 Kb = R\$ 1,50 - 1.2 Mb = R\$ 2,00 - 1.4 Mb = R\$ 3,00

Entre no nosso clube e receba todo mês os lançamentos de jogos sem precisar fazer pedido - Peça Folheto do Clube.

E ainda na compra de cada 15 discos, grátis 1 disquete de 1.2 Mb com software desejado.



### Conserte seu PC

Mesmo sem conhecimentos de eletrônica pode o usuário consertar seu PC XT ou AT 286, 386, 486 e Pentium, com as instruções detalhadas na fita de vídeo "Conserte Você Mesmo Seu PC", editada pela Videobook Editora Ltda.. Com a duração de uma hora e 50 minutos, o vídeo orienta ao usuário a localização e substituição de partes defeituosas. São ainda incluídos segredos e dicas profissionais de conserto e manutenção preventiva. O conhecimento de hardware adquirido permite a melhor utilização do equipamento. O preço da fita é de R\$ 30,00, já inclusos despesas de embalagem e correio. Envie cheque nominal a Infodata Informática Ltda., caixa postal 1224, cep 01059 970, São Paulo, SP, ou ligue (011) 259-8169 e 259-6399. A venda ainda a fita "Monte Você Mesmo seu Computador PC", com 48 minutos, também ao preço de R\$ 30,00, incluso despesas de embalagem e correio.

### CURSOS DE INFORMÁTICA

POR CORRESPONDÊNCIA

### CLIPPER LOTUS 1-2-3 MS-DOS Introdução

Informações grátis,  
todo o Brasil

favor informar o nome da revista

**CME - Cx.Postal 37791**  
**CEP: 22642-970 - Rio - RJ**

PROGRAMAS PARA IBM PC  
LANÇAMENTOS A PARTIR DE

## R\$ 0,50 !!

Programas de todos os tipos, lançados recentemente nos EUS. Jogos, Gráficos, Windows, Linguagens, Biblicos, etc.  
**Envie um Disquete HD 5 1/4 ou 3,5 e um selo de segundo porte ou 2,00 (dois reais) em cheque nominal ou em espécie (duas células de 1 real no envelope) e receba em sua casa:**

LISTA COMPLETA CPMPACTADA  
(MAIS DE 5.000 PROGRAMAS)  
INSTRUÇÕES COMPLETAS E MAIS:  
5 PROGRAMAS GRÁTIS!

NTA  
Caixa Postal 6015  
FORTALEZA - CE  
60451-970

### Contabilidade

Super Contabilidade com fontes em Clipper p/ PC XT ou AT até 486 e Pentium. 7 graus. Diário, razão, balancetes, balanço. Alteração retroativa perpétua. Histórico até 240 caracteres. Criação ou alteração de histórico padrão no lançamento. Calculadora, com transporte do resultado para qualquer campo numérico. Agendas diária e permanente. Número ilimitado de empresas. Acompanha excelente plano de contas, alterável pelo usuário. Ajuda Help na tela e dezenas de outros recursos. 5 disquetes de 5.1/4", R\$ 30,00, já inclusos despesas de embalagem e correio. Envie cheque nominal a Infodata Informática Ltda., caixa postal 1224, cep 01059 970, São Paulo, SP, ou ligue (011) 259-8169 e 259-6399. Também Mala Direta (cadastro, etiquetas, dois disquetes) R\$ 20,00, e Gestor Comercial (excelente controle de estoque, com cupom de caixa, 4 disquetes 5.1/4, DD, 360kB), R\$ 30,00

LCN

LIVRARIA

CIÊNCIA NOVA

- EXCLUSIVAMENTE LIVROS DE INFORMÁTICA
- LIVROS E REVISTAS IMPORTADAS

- COMPLETA LINHA DE SUPRIMENTOS:
- ESTABILIZADOR
- DISQUETES
- FILTRO DE LINHA
- FORMULÁRIOS
- CAIXA COMUTADORA ETC...
- ETIQUETAS
- PORTA-DISQUETES
- CAPAS

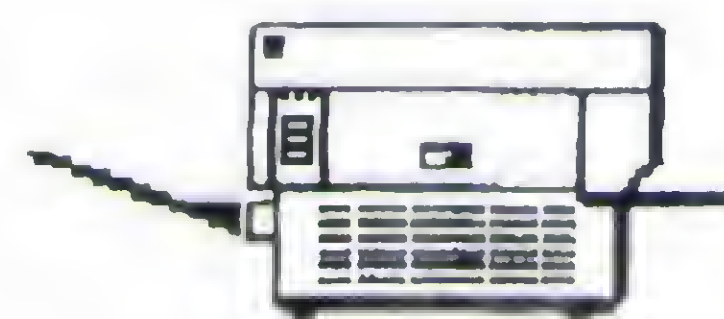
\* Despachamos p/ todo o Brasil  
\* Remessas feitas por reembolso Postal

Av. Presidente Vargas, 542/301 — Tel.: (021) 233-4045

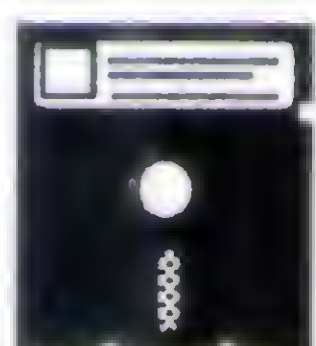


# TECTAA

## INFORMÁTICA



ESPECIALIZADA EM REDES DE COMPUTADORES,  
INFORMATIZAÇÃO DE EMPRESAS, CURSOS, VENDA E INSTALAÇÃO DE  
COMPUTADORES. IMPRESSORAS, PERIFÉRICOS, SOFTWARES E SUPRIMENTOS.  
REVENDA AUTORIZADA DOS MELHORES PRODUTOS NACIONAIS E IMPORTADOS:  
IBM, COMPAQ, EPSON, ACER, 3COM, DATASET, TROP COM, MICROSOFT, NOVELL,  
LOTUS, E PROGRAMAS DA RM SISTEMAS.



ÓTIMOS PREÇOS, GARANTIA E QUALIDADE !!!  
ATENDEMOS EM TODA A REGIÃO SERRANA E RIO !!!



RUA IRMÃOS D'ÂNGELO, 48 SALA 404 TEL./FAX: (0242) 31-5131



```

        ENDCASE
        CHAVES[CONTA] = "N"
        @17,11 SAY "CHAVE DE ARQUIVO..." GET
        CHAVES[CONTA] VALID(CHAVES[CONTA]$"SN")
        READ
        IF CHAVES[CONTA] = "S"
            QTD_ARQ = QTD_ARQ + 1
            ! DIR *.DBF > TEMP.TMP
            SAVE SCREEN TO TELA01
            @2,30 CLEAR TO 10,75
            @2,30 TO 10,75 DOUBLE
            TEXT = MEMOREAD("TEMP.TMP")
            TEXTO =
MEMOEDIT(TEXT,3,31,9,74,.F.)
            DBF = SPACE(12)
            ERASE "TEMP.TMP"
            @18,11 SAY "NOME DO ARQUIVO...."
        GET DBF PICT"@!"
        READ
        IF !FILE(DBF)
            TONE(100,3)
            TONE(500,3)
            ALERT("ARQUIVO NAO EXISTE !")
            QTD_ARQ = QTD_ARQ - 1
            IF QTD_ARQ < 0
                QTD_ARQ = 0
            ENDIF
        LOOP
        ENDIF
        BANCO_DADOS[QTD_ARQ] = DBF
        RESTORE SCREEN FROM TELA01
    ENDIF
    RESTORE SCREEN FROM TELANOV
    CAMPO_F[CONTA] = OLDCAMPO
    EXIT
    ENDDO
    SET COLOR TO
    SET INTENSITY OFF
    RETURN
*****
PROCEDURE MONTA_STRUTURA
* MONTA A STRUTURA DO ARQUIVO
PUBLIC ARQ_REP
SET COLOR TO
CLS
JANELA(0,1,15,15)
PLINHA = 1
FOR X = 1 TO 23
    IF !EMPTY(CAMPO_F[X])
        PLINHA = PLINHA + 1
        @PLINHA,2 SAY CAMPO_F[X]
    ENDIF
NEXT X
SAVE SCREEN TO TELAMAR
@11,50 SAY "ESCOLHA O BANCO DE DADOS"
DECLARE TESTE[23]
FOR R = 1 TO 23
    IF !EMPTY(BANCO_DADOS[R])
        TESTE[R] = BANCO_DADOS[R]
    ENDIF
NEXT R
R =
ACHOICE(2,50,10,70,TESTE,.T.,.T.,.F.)
ARQ_REP = R
RESTORE SCREEN FROM TELAMAR
ARQ = RTRIM(BANCO_DADOS[R])
@0,(80 - LEN(ARQ)) / 2 SAY ARQ
USE &ARQ
J = FCOUNT()
@0,49 CLEAR TO 15,70
@0,49 TO 15,70
FOR T = 1 TO J
    @T+1,50 SAY FIELD(T)
    @T+1,60 SAY VALTYPE(FIELD(T))

```

```

        NEXT T
        CLOSE DATABASES
        V = 0
        DO WHILE V < 3
            V = V+1
            STRUTURA1[V] = SPACE(80)
            MENSA = "DEFINA A STRUTURA DO
BANCO DE DADOS"
            @16,(80-LEN(MENSA)) / 2 SAY MENSA
            @17+V,0 GET STRUTURA1[V]
            READ
            ENDDO
            CLS
            RETURN
        FUNCTION JANELA
        PUBLIC OP1
        PARAMETERS
        L_INI,C_INI,L_FIM,C_FIM,TITULO,CONFIRMA,TIPO1
        FRAME =
        CHR(218)+CHR(196)+CHR(191)+CHR(179)+;
            CHR(217)+CHR(196)+CHR(192)+CHR(179)
        CORANT = SETCOLOR()
        L_WINDOW = L_INI
        C_WINDOW = C_INI
        MAX_L_WINDOW = L_FIM
        MAX_C_WINDOW = C_FIM
        SET COLOR TO /W+
        @ L_INI,C_INI CLEAR TO L_FIM,C_FIM
        @ L_INI,C_INI,L_FIM,C_FIM BOX FRAME
        VAR = C_FIM - C_INI
        VAR = VAR - 1
        IF !TITULO = NIL
            SET COLOR TO /RB
            VAR = C_FIM - C_INI
            VAR = VAR - 1
            C_TITULO = C_INI+((C_FIM - C_INI) -
            LEN(TITULO)) / 2
            @ L_INI+1,C_INI+1 SAY REPLICATE(" ",VAR)
            @ L_INI+1, C_TITULO SAY TITULO
        ENDIF
        SETCOLOR(CORANT)
        IF TIPO1 = NIL
            RETURN NIL
        ENDIF
        IF TIPO1 = 1
            @ L_FIM - 1,C_FIM - 11 SAY "TECLE ENTER"
            TONE(100,3)
            TONE(500,3)
            INKEY(0)
        ENDIF
        IF TIPO1 = 2
            TONE(100,3)
            TONE(500,3)
            INKEY(5)
        ENDIF
        IF TIPO1 = 3
            TONE(100,3)
            TONE(500,3)
            OP1 = " "
            @ L_FIM -1,C_INI+1 SAY REPLICATE("
",VAR)
            MENSA = "CONFIRMA " + CONFIRMA + " (S/N)
? "
            @ L_FIM -1,C_INI + 1 SAY MENSA GET OP1
            PICT"@!" VALID(OP1$"SN")
            READ
            IF LASTKEY() = 27
                OP1 = "N"
            ENDIF
        ENDIF
    ENDIF

```







## Com o peso correto

Um programa para avaliar e calcular o peso ideal dos "malhadores"

*Renato Amaral*

O programa PESO.BAS funciona em linguagem QBASIC e no QuickBASIC 4.5, podendo ser compilado sem problemas. Eu o fiz para meu irmão Leonardo Amaral, que é médico especialista em Medicina Desportiva. Ele necessitava de um programa para cálculo do PESO IDEAL dos alunos da sua ACADEMIA FORTALEZA DE ARTES MARCIAIS E MUSCULAÇÃO em São Paulo (telefone (011) 574-6123).

O programa revelou-se correto, fácil de usar e muito útil no dia-a-dia da academia. Ele calcula o peso ideal de acordo com a altura, o sexo e a estrutura óssea.

Inicialmente, pergunta qual a altura, em centímetros, da pessoa cujo peso ideal deva ser determinado. Depois, seqüencialmente, questiona o peso atual em

quilos, o sexo (M ou F) e o tamanho da estrutura óssea (P, M ou G).

O programa é auto-explicativo e emite um bip quando é digitado um valor absurdo ou uma letra indevida. Trata-se de uma técnica de "entrada protegida." Para efetuar cada entrada, deve-se pressionar <ENTER>.

Se a pessoa estiver gorda (ou muito musculosa), o programa diz quantos quilos ela está acima do peso adequado. Caso contrário (a pessoa está normal ou magra), informa-se apenas o peso ideal.

Espero que os leitores da revista Micro Sistemas apreciem este pequeno programa.

*RENATO F. G. AMARAL é analista de sistemas com doze anos de experiência em programação. Atualmente desenvolve software para clínicas e consultórios médicos. Adora programar em QuickBASIC 4.5 e dBASE e usa um PC 386.*

### PESO.BAS

```
'Programa de peso ideal.  
Programado por Renato F. G.  
Amaral para Dr. Leonardo G.  
Amaral (medico especialista em  
medicina desportiva e clinico  
do aparelho digestivo). Maiores  
informacoes pelo fone (011)  
574-6123, que e o telefone da  
ACADEMIA FORTALEZA DE ARTES  
MARCIAIS E MUSCULACAO.'
```

```
DECLARE FUNCTION PesoFeminino!  
(Estatura%, Osso$)  
DECLARE FUNCTION PesoMasculino!  
(Estatura%, Osso$)
```

```
DEFINT A-Z
```

```
CLS
```

```
DO WHILE Estatura% < 250  
  INPUT "Qual a altura em  
centímetros (cm)"; Estatura%  
  IF Estatura% < 250 THEN  
    BEEP
```

```
  PRINT "Altura errada! Digite  
novamente..."  
  END IF  
LOOP
```

```
DO WHILE Peso% < 200  
  INPUT "Qual o peso em kilogramas  
(Kg)"; Peso%  
  IF Peso% < 200 THEN  
    BEEP  
    PRINT "Peso errado! Digite  
novamente..."  
  END IF  
LOOP
```

```
Sexo$ = " "  
DO WHILE INSTR("MF", Sexo$) = 0  
  LINE INPUT "Tecle o sexo:  
M=masculino; F=feminino==> ";  
  Sexo$  
  Sexo$ = UCASE$(LEFT$(Sexo$, 1))  
  IF INSTR("MF", Sexo$) = 0 THEN  
    BEEP  
    PRINT "Sexo errado! Digite  
novamente..."  
  END IF  
LOOP
```



Realização

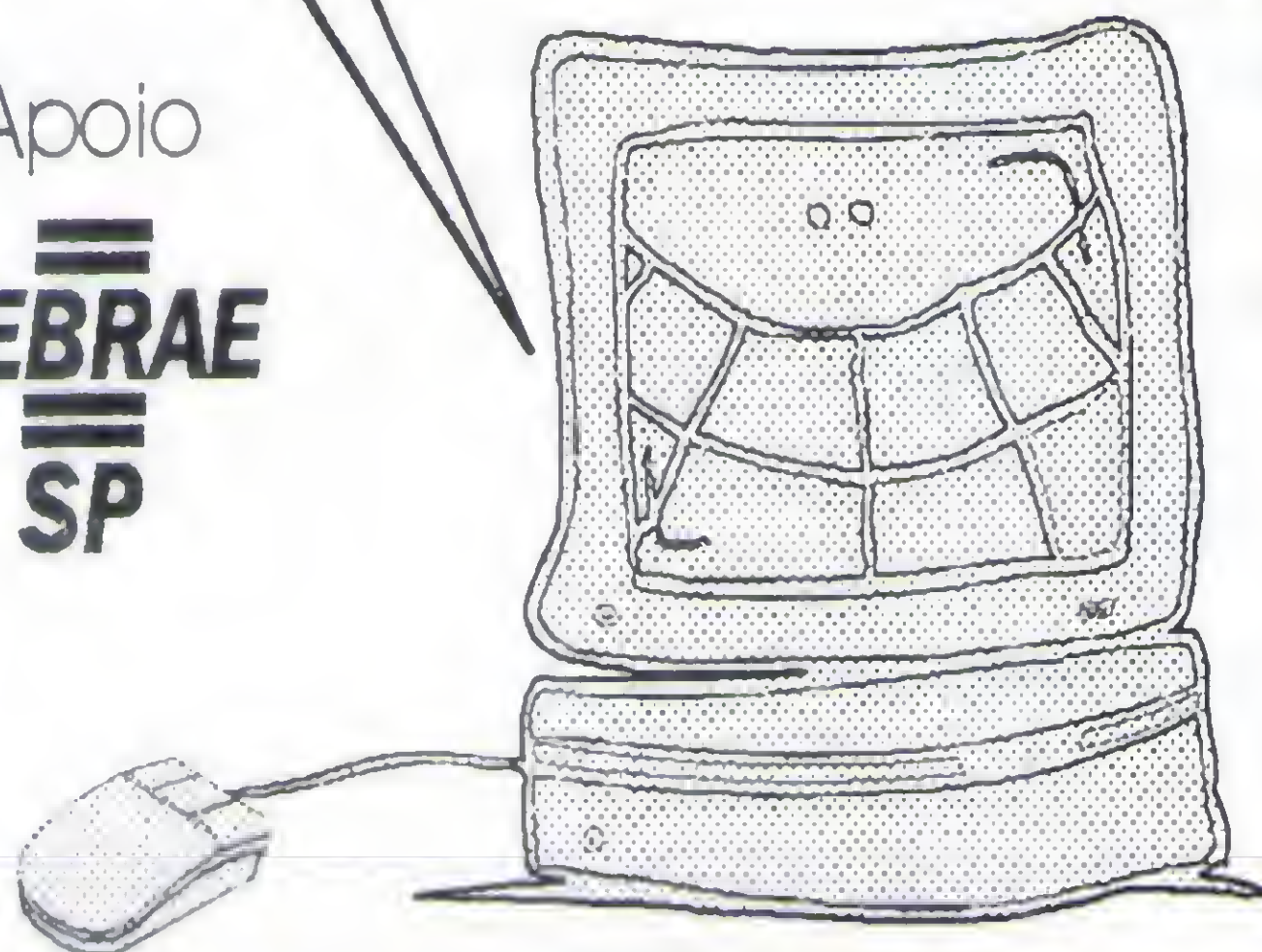


Regional Pres. Prudente

# INFOSHOPPING SUCE SU 95

PARTICIPE!

Apoio



IV FEIRA DE INFORMÁTICA E TELECOMUNICAÇÕES  
DE PRESIDENTE PRUDENTE E REGIÃO

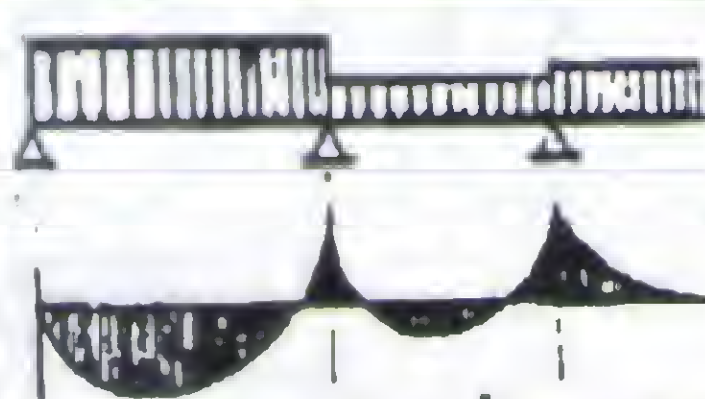
20 a 24 de junho - Presidente Prudente  
Parque de Uso Múltiplo Cel. Brizolla

## INFORMAÇÕES

Presidente Prudente São Paulo  
Telefax (0182) 22.7387 Telefax (011) 820.2312

## SOLEDADOS

FONE: (054) 381-1752  
Av. Mauricio Cardoso, 632/305  
99.300-000 - Soledade - RS



### CÁLCULO ESTRUTURAL

- Vigas, lajes, pilares, sapatas,  
escadas e treliças - R\$ 25,00



**ANDAMENTO DE PROCESSOS** - Para Advogados - cadastro de autor/réu, tipo de causa e ação, comarca, andamento no fórum. Data de pagamentos, audiências, leilões, distribuição, remessa ao tribunal, julgamento, etc. - R\$ 25,00



**CONSULTÓRIO MÉDICO** - Cadastro de pacientes com campos para registro de consultas/reconsultas, ciclo evolutivo do tratamento, históricos, medicamentos receitados, internações, etc. - R\$ 25,00

### OUTROS SISTEMAS:

Contas a Pagar/Receber - R\$ 25,00, Controle de Obras - R\$ 25,00, Lista de Preços - R\$ 25,00.

Cont. de ART - R\$ 25,00

Cont. de RPA - R\$ 25,00

**DISPOMOS TAMBÉM MEDIANTE CONSULTA DE:**  
Folha de Pagamento, Livros Fiscais, Correção Monetária,

## HOME SERIES

R\$ 32,50 ou R\$ 12,50 CADA

**HOME COOK** - Cadastro de receitas separado por tipo de pratos (peixe, carne bovina, frango, peru, porco, etc.) e seleção dos pratos (salgados, doces, dietéticos, bebidas, sorvetes, etc.). Super completo.

**HOME BIBLIO** - Controle completo de biblioteca. Cadastra livros, revistas, etc. Por título, ano de lançamento, autor, editora e campo para SINOPSE.

**HOME FONE** - Agenda telefônica simplificada para cadastro Fone/FAX de seus amigos e/ou empresas.

**HOME GAME** - Controle os cartuchos de video games por título, gênero, sistema, etc.

**HOME MAIL** - Mala Direta, com cadastro por área de atuação/serviços (editoras, médicos, oficinas, etc.). Imprime etiquetas para endereçamento selecionado por qualquer campo do arquivo. Pode ser usado como cadastro de clientes.

**HOME MUSIC** - Controle completo de suas coleções de K7/CDs/LPs por ritmos, autores, gravadoras, etc... Com campo para comentários.

**HOME RADIO** - Para radioamadores. Controle completo de QSO's com cadastro de "macanudos" com quem você fala. Emite etiqueta para envio de cartões QSL's. Registro hora local/UTC, posição de antena, frequência, etc... Com campo para comentário QSO.

**HOME SOFT** - Controle completo dos programas que você possui, com campo para produtor, distribuidor, versão, tipo, quantidade de disquetes, vencimento da taxa de manutenção, etc... Super completo

**HOME VIDEO** - Livre-se dos guias impressos. Controle você mesmo os vídeos assistidos. Cadastro com título do vídeo, diretor, produtor, distribuidora, ano de lançamento e data em que foi assistido, gênero, etc... Com campo para SINOPSE. Super completo.

**CTRL. DE CONTAS PESSOAIS:** Multicontas, consultas individual ou geral entre datas - R\$ 20,00 - **NUMEROLOGIA:** Análise por nome e data de nascimento. com consultas no vídeo e relatórios - R\$ 30,00

**VIDEO LOCADORA** - R\$ 50,00

Programa analisado pela revista PC World 02/95



```

Osso$ = " "
DO WHILE INSTR("PMG", Osso$) = 0
  LINE INPUT "Tecla o tamanho da estrutura
ossea: P=pequeno; M=medio; G=grande==> ";
Osso$
  Osso$ = UCASE$(LEFT$(Osso$, 1))
  IF INSTR("PMG", Osso$) = 0 THEN
    BEEP
    PRINT "Tamanho invalido! Digite
novamente..."
  END IF
LOOP

SELECT CASE Sexo$
CASE IS = "F"
  PRINT "O peso ideal e";
PesoFeminino!(Estatura%, Osso$);
"quilogramas."
  IF Peso% > PesoFeminino!(Estatura%, Osso$)
THEN
    PRINT "Voce esta"; Peso% -
PesoFeminino!(Estatura%, Osso$); "quilos
acima do peso."
  END IF
CASE IS = "M"
  PRINT "O peso ideal e";
PesoMasculino!(Estatura%, Osso$);
"quilogramas."
  IF Peso% > PesoMasculino!(Estatura%, Osso$)
THEN
    PRINT "Voce esta"; Peso% -
PesoMasculino!(Estatura%, Osso$); "quilos
acima do peso."
  END IF
CASE ELSE
END SELECT

END

```

```

FUNCTION PesoFeminino! (Estatura%, Osso$)
SELECT CASE Osso$
CASE IS = "P"
  PesoFeminino! = .9 * (42.7 + ((Estatura% -
149.9) * .89))
CASE IS = "M"
  PesoFeminino! = 1! * (42.7 + ((Estatura% -
149.9) * .89))
CASE IS = "G"
  PesoFeminino! = 1.1 * (42.7 + ((Estatura%
- 149.9) * .89))
CASE ELSE
END SELECT
END FUNCTION

FUNCTION PesoMasculino! (Estatura%, Osso$)
SELECT CASE Osso$
CASE IS = "P"
  PesoMasculino! = .9 * (49.5 + ((Estatura%
- 152.4) * .89))
CASE IS = "M"
  PesoMasculino! = 1! * (49.5 + ((Estatura%
- 152.4) * .89))
CASE IS = "G"
  PesoMasculino! = 1.1 * (49.5 + ((Estatura%
- 152.4) * .89))
CASE ELSE
END SELECT
END FUNCTION

```

**CENTRAL SOFT**  
**MULTIMÍDIA**

**SEMPRE OS MELHORES  
LANÇAMENTOS EM CD'S  
PARA VOCÊ!**

**LIGUE JÁ!**  
TEL: (011) 256-2544  
FAX: (011) 259-8430

**JOGOS DE AÇÃO**

**EDUCATIVO E INFANTÍL**

**CLIP-ART, DESENHOS  
E FOTOS**

**JOGOS DE SIMULAÇÃO**

**PREÇOS  
ESPECIAIS  
PEÇA CATÁLOGO  
E COMPROVE  
!!!**

**DIVERSOS**

**JOGOS ADVENTURES**

**ENCICLOPÉDIAS**

**JOGOS DIVERSOS**

**ERÓTICOS**

**Central  
SOFT**

**CENTRAL INFORMÁTICA LTDA.**

RUA BARÃO DE ITAPETININGA, 88 - CONJ. 707  
CEP01042-000 - CENTRO - SÃO PAULO - SP

TEL: (011) 256-2544 - FAX: (011) 259-8430 - BBS (011) 871-2859

Aceitamos todos  
cartões de crédito  
ou em duas vezes



# O MELHOR DA INFORMÁTICA NACIONAL

Quem quer ficar "por dentro" da informática nacional não pode deixar de ler Micro Sistemas. Sempre atenta aos acontecimentos e tendências, Micro Sistemas é a revista que mais reflete o que acontece no mercado brasileiro. Feita por brasileiros e para brasileiros, Micro Sistemas traz sempre em suas páginas os assuntos mais quentes do momento, programas em diversas linguagens, rotinas, livros, cartas dos leitores, etc.

Além disso a revista Micro Sistemas é a única publicação que tem um espaço dedicado ao Shareware e à mídia magnética. Publica ainda mensalmente a seção Pesquisa onde os leitores apontam os programas mais usados dentre jogos, aplicativos e utilitários além das marcas de disquetes mais confiáveis.

Por tudo isso você não pode deixar de ler Micro Sistemas. Não perca mais tempo! Garanta mensalmente o seu exemplar fazendo uma assinatura anual de MICRO SISTEMAS por apenas:

**1 ANO - R\$ 54,00**

**2 ANOS - R\$ 100,00**

**NÃO PERCA TEMPO!**  
FAÇA JÁ SUA ASSINATURA  
DE MICRO SISTEMAS

ACEITAMOS CARTÃO  
VISA / CREDICARD

**Micro  
Sistemas**  
Enter Press Editora Ltda.  
Lourenço Ribeiro, 124-A  
Rio de Janeiro - RJ  
CEP 21050-510

Nome: .....

Endereço: .....

CEP: ..... Cidade: ..... UF: .....

Profissão: ..... Nascimento: .....

Equipamento: .....

Assinatura: ..... Data: ..... / ..... / .....

Cartão de crédito (nome): .....

No.: ..... Val.: .....

Estou enviando cheque nominal nº ..... nominal à  
ENTER PRESS Editora Ltda, referente a uma assinatura de MICRO  
SISTEMAS.



## Como será o PC no ano de 2050



---

*Uma  
especulação  
sobre o futuro da  
interface homem  
/ máquina*

*Renato Amaral*

Gasto zero de energia elétrica. É provável que isto ocorra com o PC a longo prazo. Não há segredos: todo sistema biológico dissipa alguma energia inutilmente. O funcionamento do sistema nervoso central (cérebro, medula espinhal, etc) gera um campo magnético. Este campo magnético poderia ser usado para gerar uma pequena corrente elétrica, o suficiente para ativar o PC do futuro, cujo consumo de energia deverá ser inferior ao de hoje.

Esta idéia não é nova: Hiram Maxim, o inventor da metralhadora automática, notou que o "coice" dos fuzis poderia ser usado para extrair um cartucho deflagrado e admitir um novo ainda não detonado. Esse ciclo pode ser mantido até que haja superaquecimento da arma, quando, então, é necessário cessar o fogo. Antes dessa invenção norte-americana, as únicas metralhadoras existentes eram do tipo Gatling, movidas manualmente por uma manivela (como um realejo) e com canos múltiplos que eram girados. O atirador precisava ter muito sangue frio, pois, se virasse a manivela um pouco mais depressa, a geringonça emperrava de vez.

Síndrome do túnel do carpo e tenossinovite. Estes nomes complicados estão sendo ouvidos cada vez mais pelos profissionais da área de informática. Trata-se de doenças causadas pelo esforço prolongado de digitação.

Atualmente, tenta-se reduzir a incidência de tais problemas por meio de teclados especiais ou de sistemas de reconhecimento de voz (a pessoa diz um comando e este aparece na tela, o que requer uma boa dicção e falar pausadamente). Ora, estas tentativas são muito grosseiras.

O verdadeiro apogeu da computação será atingido quando o PC puder captar diretamente o que se passa na nossa área de Broca, que é a área da fala que se localiza no lobo frontal esquerdo. Isto permitirá que pessoas surdas-mudas, com paralisia facial, acometidas de câncer de laringe (cuja fala foi perdida porque a cirurgia removeu as cordas vocais) ou vítimas de derrame com sintomas de disartria (ou seja, que não possam articular palavras) consigam se expressar sem quaisquer dificuldades. Bastará que a área de Broca esteja intacta.

Outro sério problema que atinge os profissionais da informática é a fadiga visual. O cérebro ainda funciona bem, mas os músculos que movimentam os olhos estão cansados, constituindo-se num importante fator limitante de produtividade. O monitor superVGA foi um passo na direção certa, mas ainda há muito o que fazer. O que fazer com os micromaníacos que curtem um computador, mas que, por um motivo ou outro, perderam a visão?

Há três soluções futuristas: 1) Regenerar os tecidos que compõem os



olhos, inclusive a retina, que, por ser baseada em neurônios, não regenera nunca, pelo menos até agora. 2) Instalar uma microcâmera nas órbitas oculares dos deficientes e interligá-la ao córtex occipital (na parte de trás da cabeça), onde fica a área de associação visual. Em outras palavras, estaríamos tornando a pessoa uma espécie de cyborg. 3) Transformar o sinal de vídeo do PC diretamente em impulso nervoso no córtex visual, fazendo com que os olhos sejam desnecessários.

A solução de número três parece ser a mais adequada para as pessoas que enxergam normalmente, mas cujos olhos ficam fatigados com facilidade. Assim, a vista é poupada e o fator limitante será o cérebro. Alguns especialistas afirmam que, deste modo, pode-se ficar até quinze horas ininterruptas em frente ao computador. O único problema é a interface entre o sinal de vídeo do PC e os neurônios do córtex visual. Como obtê-la?

O conhecimento técnico-científico expandiu-se sobejamente nos últimos quinhentos anos, mas não houve um correspondente aumento da capacidade intelectual humana durante o mesmo período. Deriva daí a importância do computador na sociedade atual. Hoje, já é possível um clínico geral passar-se por um médico especialista. Para tanto, emprega-se um software especial conhecido como sistema especialista.

Existem muitos outros exemplos da interação entre homem e máquina em nossa vida cotidiana: quando vamos ao banco de madrugada ou a um supermercado equipado com leitoras de código de barras. Este relacionamento torna-se mais estreito a cada dia que passa, a ponto de muitos estudiosos falarem em uma autêntica simbiose homem-máquina. Uma prova

inconteste deste fato é a dependência que muitos têm do uso de calculadora, pois não sabem mais efetuar cálculos complexos sem ela.

Os computadores serão essenciais para a espécie humana até o dia em que algum geneticista, bioquímico ou fisiologista descobrir uma maneira de se aumentar a inteligência/capacidade de raciocínio. Quando esse dia chegar, poderemos aposentar os PCs, devido ao incremento do QI? Ou será que teremos condições de, com nossos cérebros "envenenados", criar micros cada vez mais eficientes a ponto de se originar uma inteligência não-humana? Quem viver, verá...



RENATO F. G. AMARAL é analista de sistemas com doze anos de experiência em programação. Atualmente desenvolve software para clínicas e consultórios médicos. Adora programar em QuickBASIC 4.5 e dBASE e usa um PC 386.

# TECNOCAPAS

**Fabricamos capas para toda a linha de informática**

⇒ Capas para Telefones celulares nacionais e importados (em couro)

⇒ Revenda com personalização de:  
Mouse Pads com base de espuma latex, além disso confeccionamos capas sob medida, e com vários tipos de materiais.

*Faça um orçamento  
sem compromisso.*

Tel.: (041) 225-44-78



## Lista dos BBS que estão ecoando a conferência Micro Sistemas, pela RBT.

BBS	Sysop	Cidade/UF	telefone -
EXITHUS BBS	Eduardo Socha	Porto A./RS	(051) 332-0583
ODONTO LINE BBS	Miguel/Fabio Garcia	São Paulo/SP	(011) 521-6555
INFONET BBS	Regivaldo Costa	Brasília/DF	(061) 351-8604
THE NAVIGATOR	Pedro Cunha	Brasília/DF	(061) 243-7676
DUCK BBS	Luiz Suzuki	São Paulo/SP	(011) 575-7931
LOUCA BBS	Jorge Eduardo	Belo H./MG	(031) 281-1133
NIGHTFALL BBS	Edilson Ferreira	Piracicaba/SP	(0194) 21-0251
DELTA BBS	Roberval Chaves	Campo G./MS	(067) 383-1485
EDUARDO BBS	Eduardo Gouvea	Niterói/RJ	(021) 627-1250
FIVE STARS BBS	Everardo Costa	Belo H./MG	(031) 442-3986
STI BBS	Mauricio Meismith	São Paulo/SP	(011) 884-2446
SPINNER BBS	Flavio Veras	Maceió/AL	(082) 241-9357
MORADA DO SOL	Fernando Gozetto	Araraquara/SP	(0162) 35-2890
SEVEN BBS	Alexandre Neves	Belo H./MG	(031) 271-4360
THUNDER NET	Luciano Etzberger	Porto A./RS	(051) 229-5326
ACIES BBS	Roberto Parra	São Paulo/SP	(011) 256 4823
PRONET BBS	Francisco Jose Papi	Erechim/RS	(054) 321-3575
SQUID BBS	Ricardo Baibich	Curitiba/PR	(041) 264-8490
VIXNET BBS	Carlos Eduardo	Vitória/ES	(027) 325-0451
JJ BBS	João Jornada	Porto A./RS	(051) 330-5029
GRADIUS BBS	Fernando Martinez	Recife/PE	
PANTANAL BBS	Cesar Rosa	Cuiaba/MT	(065) 624-8261
SENNÁ BBS	Vagner C. Senna	Porto A./RS	(051) 335-1679
SECULO 21	Alexandre Bandeira	R. J./RJ	(021) 521-6947
KANOPUS BBS	Jan Struiving	Curitiba/PR	(041) 225-2582
BDI	Lauro Faria	R.J./RJ	(021) 581-4401
BORBOREMA BBS	Bob Brandt	Campina G./PB	(083) 321-5665
INFOSEV BBS	Jose Barreto	Fortaleza/CE	(085) 261-7858
EL CARECON	Thelmo Mesquita	São Paulo/SP	(011) 940-1770
SILICOM BBS	Ricardo/Andre	São Paulo/SP	(011) 941-7335
SISTEMA SUL BBS	Marcelo Carvalho	Bento Go./RS	(054) 452-3194
MADNESS MUZIK	Leonardo Almeida	Vitória/ES	(027) 229-1673
FRENESI BBS	Marcio Gordiano	Salvador/BA	(071) 377-0865
PC IMAGE BBS	Pierce Brooks	Natal/RN	(084) 211-2850
LOUCA CARUARU	Henio Barros	Caruaru/PE	(081) 721-4218
DIG. CONNECTION	Ernesto Oyola	R. J.o/RJ	(021) 571-5463
TROPICAL BBS	Dagoberto Costa	Fortaleza/CE	(085) 243-7477

### Classificados

## MicroSistemas

#### Software

Catálogo em disco V.5.6 => Milhares de jogos e aplicativos para seu micro PC! Envie um disco ou R\$ 1,00 para receber! ESC Soft Caixa Postal 11531 - CEP: 05090-970 - São Paulo - SP

RD Informática - Aplicativos e jogos, últimas novidades pelos melhores preços - Solicite já o seu catálogo grátis - Cx. Postal 41 - 59900-000 - Pau dos Ferros - RN - Fone: 084-351-2082

PC Software - Jogos, Aplicativos e CD-Rom para todas as áreas. Últimas novidades. Atendemos todo o Brasil. Peça catálogo. Informações pelo fone/Fax: (084) 219-3174

Jogos Aplicativos / CD-ROM - Últimas Novidades - Solicite catálogo. Micromídia Informática. Fone:/Fax: (084) 219-3174

Jogos e Aplicativos shareware, últimas novidades em todas as áreas, não fique de fora! Solicite catálogo eletrônico grátis! POTY Computer, Cx. P. 1298, N. Descoberta - 59.071-970 - Natal - RN

Tetra Informática - Especializada em redes, informatização de empresas, cursos, vendas e instalação de equipamentos. Rua Irmão D'Angelo, 48/404 - Tel.: (0242) 31-5131

#### Cursos

Curso Informática - DOS, WordStar, Dbase - todos com sistemas de apostilas, para maiores informações escreva para: SABA Informática - Caixa Postal 221 - CEP: 94000-970

Curso de Informática por correspondência: Introdução, MS-DOS, Progr. Clipper. Para informações escreva para Process Center Informática - Caixa Postal 69 - CEP:99500-000 - Carazinho - RS



# SUCESU-RJ

**SEMINÁRIO: A CORPORAÇÃO SÉCULO XXI**  
3 a 5 DE JULHO

**Palestrante: Prof. LENILSON NAVEIRA E SILVA**

**DIA 3**

**A CORPORAÇÃO DO SÉCULO XXI E O NOVO AMBIENTE DE NEGÓCIOS**

**DIA 4**

**O GERENTE DE NEGÓCIOS**

**DIA 5**

**REENGENHARIA E GERÊNCIA DE PROJETOS**

O AMBIENTE DE NEGÓCIOS está passando por uma fase de profundas transformações em suas premissas básicas. Grandes mudanças estão ocorrendo a nível nacional e internacional.

Este Seminário apresenta, analisa e debate algumas idéias e conceitos fundamentais para começar a definir O NOVO PERFIL DOS GERENTES E EXECUTIVOS DO FUTURO e o novo modelo de organização para CORPORAÇÃO SÉCULO XXI. Esta análise é feita a luz de uma nova visão mais ampla e coerente com novo ambiente de negócios e com base em fatos dados a exemplos de reestruturações em várias organizações nacionais e internacionais.

**INFORMAÇÕES NA SUCESU-RJ**

**Tel.: 021-532-0538 Fax.:021-262-1731**



Rise R\$ 47,

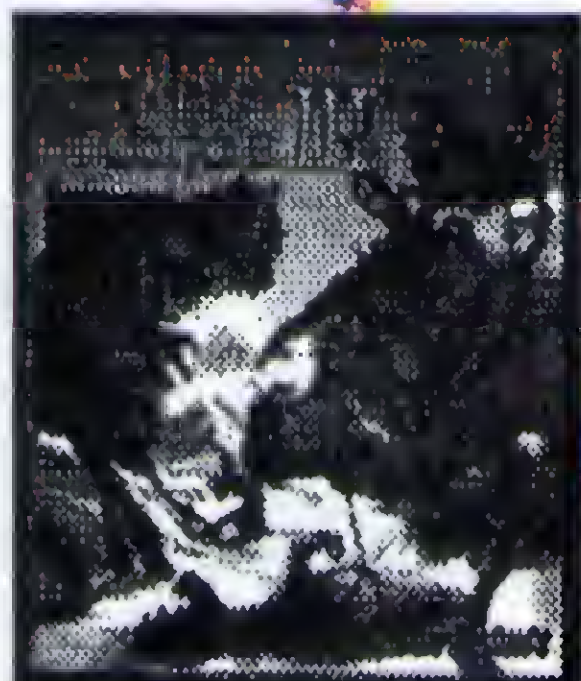
## SUBZERO

### CD'S E ACESSÓRIOS EM GERAL

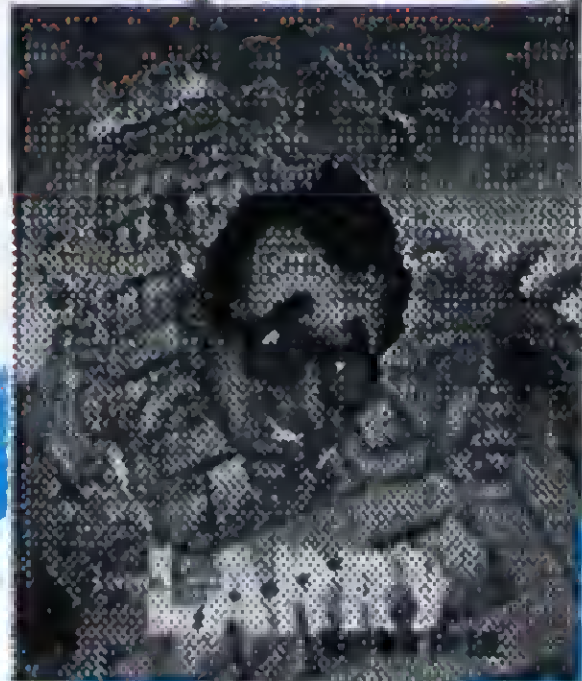
Envie cheque nominal a Marcelo Corrêa Zóchio, para Rua Santos Titara, 117 - 303 -Rio de Janeiro - RJ - 20735-240, no valor total de seu pedido e mande em anexo a relação dos CD's solicitados, discriminando um a um com seu respectivo preço, Em 7 dias úteis você receberá a sua encomenda. Aproveite e peça catálogo grátis



Hell Cab R\$ 45,



Magic Candle R\$ 38,



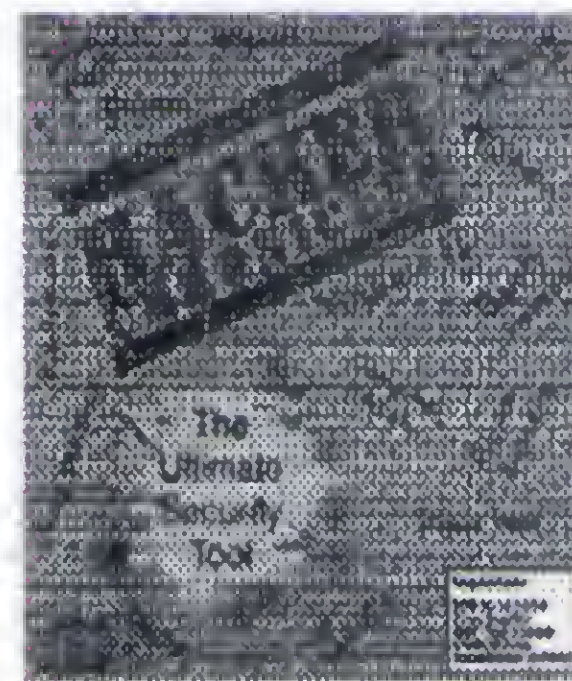
Larry R\$ 41,



Rebel Assault R\$ 46,



Learn to speak English R\$ 70,



Hacker R\$ 50,



7th Quest R\$ 39,



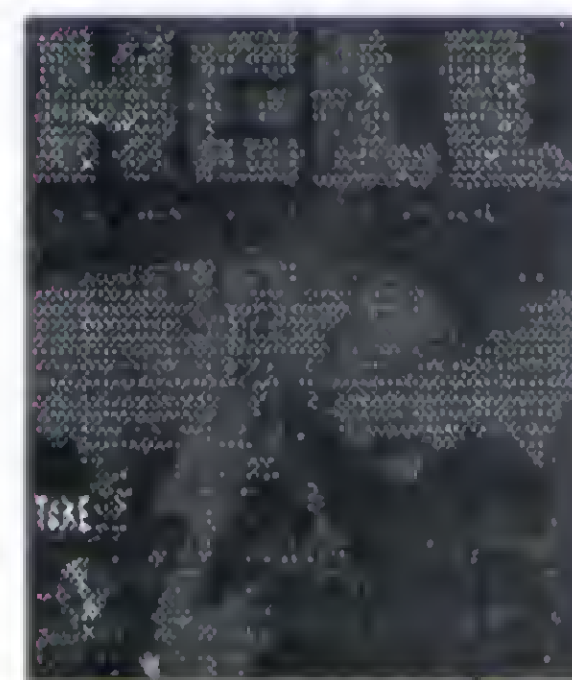
Bodyworks R\$ 35,



Battle Chess R\$ 30,



Dracula R\$ 45,



Hell R\$ 45,



# Bitmap

## EFEITOS ESPECIAIS

Nesta edição nós arrasamos uns efeitos especiais, disponíveis em alguns softs gráficos fáceis de serem encontrados. São eles: Photo Styler, Gallery Effects, Picture Man e Kai's Power Tools. Acompanhe os exemplos, usando GIFs de fotos.

Foto 1: Page Curl - esse efeito é supimpa, pois simula uma orelhaça ou página ligeiramente virada. Fazer isso na prancheta leva uns dois dias, mas no micro não demora mais do que uns nanossegundos (Kai's Power Tools).



Foto 2: Emboss - é isso mesmo, parece imagem embossada numa parede. Dá a impressão de que é um baixo relevo (Photo Styler).

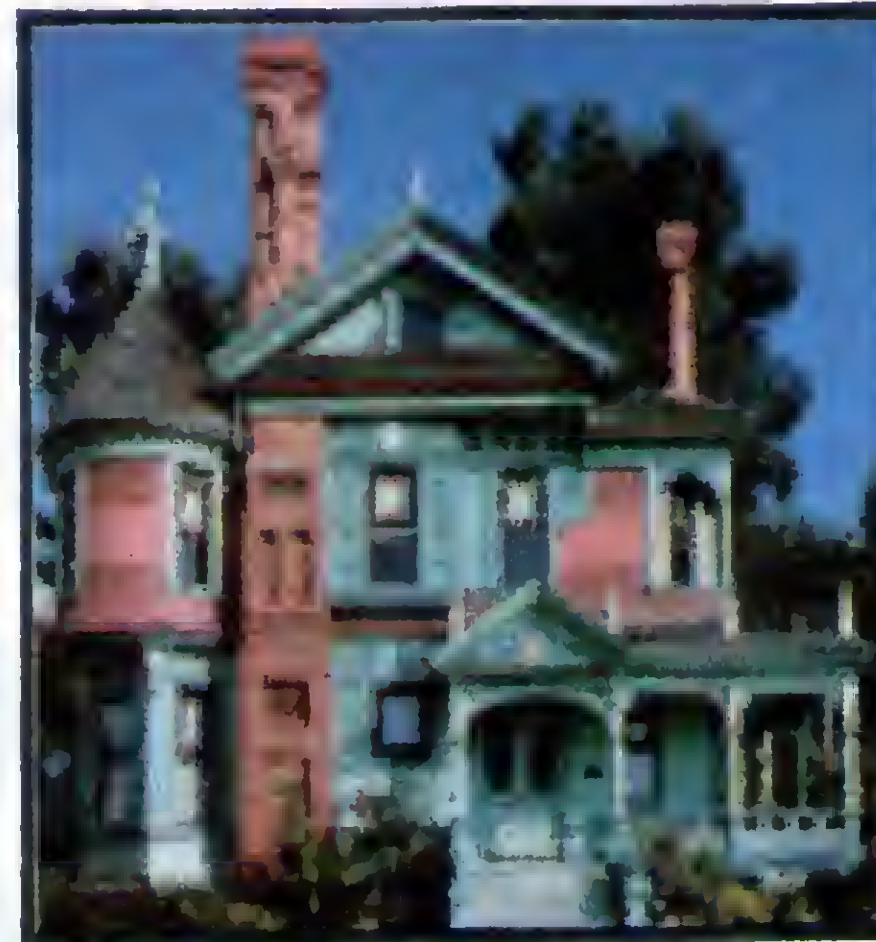


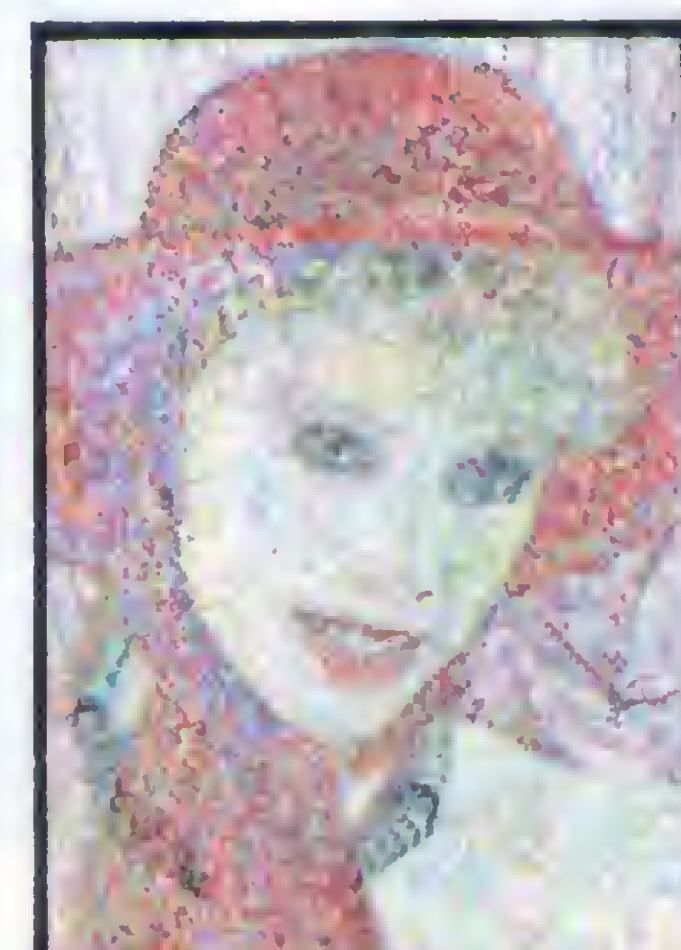
Foto 3: Edge Enhancement - faz uma mistura entre cores e contornos. O resultado é meio psicodélico, mas vale pelo impacto que provoca Photo Styler.



Foto 4: Dry Brush - simula uma pintura tipo aquarela, feita com aerógrafo. Não é tão fiel assim ao efeito original, mas já dá a idéia de uma pintura (Gallery Effects).



Foto 5: Hand Drawing - esse é demais. Simula uma pintura feita à mão, com lápis de cor. O resultado é impressionante (Picture Men).





# Bitmap

## O BITMAP DISCO 3

O disco 3 do Bitmap já está circulando (pode ser encontrado nos BBS ligados em novidades, ou pela PRO KIT). Esta edição está muito legal (modéstia pouca é bobagem), com uma super matéria sobre anti-aliasing, animação de figuras, retoque de fotografias, como construir uma foto de um planeta usando fractais e muito mais.

A seguir, algumas imagens exclusivas do Bitmap 3.



**Anti-aliasing**  
**Anti-aliasing**



Este novo e útil algoritmo está presente nos principais softwares gráficos e possibilita a criação de imagens com maior qualidade. Isso ocorre, pois, ele suaviza as bordas e reduz o efeito de serrilhado.

Em imagens digitais, em 24 bits por canal, cada pixel pode assumir de 16 milhões de cores. Isso pode resultar em áreas brancas, em pontos, em pontos e pontos de falhas de cores.

**Anti-aliasing**  
**Anti-aliasing**

**Retoque em fotos**



As fotos DE alta resolução podem sofrer com efeitos indesejados. Isso pode ocorrer em diversos aspectos, como a pele, os olhos, etc.

O processo de retouching é complexo, sendo necessário utilizar técnicas avançadas. Isso pode resultar em efeitos que não são desejados, como a pele, os olhos, etc.



**Animação Programada**



Este novo e útil algoritmo está presente nos principais softwares gráficos e possibilita a criação de imagens com maior qualidade. Isso ocorre, pois, ele suaviza as bordas e reduz o efeito de serrilhado.

Em imagens digitais, em 24 bits por canal, cada pixel pode assumir de 16 milhões de cores. Isso pode resultar em áreas brancas, em pontos, em pontos e pontos de falhas de cores.

Este novo e útil algoritmo está presente nos principais softwares gráficos e possibilita a criação de imagens com maior qualidade. Isso ocorre, pois, ele suaviza as bordas e reduz o efeito de serrilhado.

Em imagens digitais, em 24 bits por canal, cada pixel pode assumir de 16 milhões de cores. Isso pode resultar em áreas brancas, em pontos, em pontos e pontos de falhas de cores.



# PESQUISA MS

**EDIÇÃO**  
**95**

**SUA OPINIÃO VALE DUAS ASSINATURAS**

Você dá a sua opinião sobre os melhores programas de computador do mercado e concorre automaticamente a duas assinaturas anuais da primeira revista brasileira de microcomputadores.

## PROCESSADOR DE TEXTO:

MS Word .....	350
Wordstar .....	50
Carta Certa .....	30
Word Perfect .....	10
Chiwriter .....	10
Fácil .....	10

## UTILITÁRIOS:

Norton Utilities .....	260
PC Tools .....	130
XTGold .....	40

## LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO:

Clipper .....	90
Basic .....	80
C .....	80
Visual Basic .....	40
Pascal .....	40
Assembler .....	30
Visual C .....	20
Cobol .....	10
FoxPro .....	10

## JOGOS:

Doom .....	230
Prince of Persia .....	110
Wolfenstein 3D .....	80
Chess .....	70
Tetris .....	60
Syndicate .....	60
Xingu .....	50
F1GP .....	40
Sokoban .....	40
Simcity .....	40
Fifa Soccer .....	40
Lemmings .....	30
Indianapolis 500 .....	30
Angra-I .....	30
World Circuit .....	20
7th Guest .....	20
Cicles .....	20
Street Fighter .....	20
Amazônia .....	20
Tie Fighter .....	10
King Quest .....	10
Karateka .....	10
Stunts .....	10
F-19 .....	10
Rebel Assault .....	10
Arkanoid .....	10
Golden Axe .....	10
Blockout .....	10
Carmen Sandiego .....	10
F-117 .....	10
Indiana Jones .....	10
Dark Forces .....	10
Indy Car Racing .....	10
Mortal Kombat .....	10

## PLANILHA DE CÁLCULO:

Excel .....	230
Lotus 1-2-3 .....	150
Quatro PRO .....	50
SuperCalc .....	20

## ANTI-VÍRUS:

Scan .....	390
Nav .....	30
Fprot .....	20
Tbav .....	10
Msav .....	10
Cpav .....	10

## EDITOR GRÁFICO:

Harvard Graphics .....	80
Power Point .....	70
Print Brush .....	60
Graphos III .....	50
Banner .....	40
Print Shop .....	30
Print Master .....	20
Dr Genius .....	10

## COMPACTADOR:

Arj .....	270
Pkzip .....	160
Stacker .....	20
Lha .....	10

## SISTEMA OPERACIONAL:

DOS .....	300
Windows .....	130
OS/2 .....	50

## CAD/3D:

Auto Cad .....	250
3D Studio .....	110
3D Image .....	10
3D Draft Choice .....	10

## DESKTOP PUBLISHING:

Page Maker .....	150
Corel Draw .....	150
Ventura .....	40
MS Publisher .....	10

MELHOR DISQUETE:	PIOR DISQUETE:
Maxell .....	270
Sony .....	90
Verbatim .....	90
3M .....	10
Nashua .....	10
Dysan .....	10
Nashua .....	170
Verbatim .....	80
Nipponic .....	50
Vat .....	40
Burroughs .....	30
3M .....	20
Kao .....	20
ABC Systems ..	10
Memorex .....	10
Polaroid .....	10
Basf. ....	10

Responda as questões de acordo com a sua preferência. No caso de usar mais de um programa da mesma classe, escolha apenas aquele que julgar ser o mais adequado para o seu uso. Não importa a origem do software. Escreva de forma clara e legível o nome do programa. Remeta para Enter Press Editora Ltda. - Rua Lourenço Ribeiro, 124-A - Rio de Janeiro / RJ - CEP 21050-510

Nome: \_\_\_\_\_  
Endereço: \_\_\_\_\_  
Cidade: \_\_\_\_\_ UF: \_\_\_\_\_  
CEP: \_\_\_\_\_ Vídeo: \_\_\_\_\_

### ASSINATURA ANUAL

Luiz Gustavo Jotta M. de Souza - Rio de Janeiro - RJ  
Marco Antônio Miglioli - Gaspar - SC

Processador de texto: \_\_\_\_\_  
Planilha Eletrônica: \_\_\_\_\_  
Linguagem de programação: \_\_\_\_\_  
Utilitários: \_\_\_\_\_  
Sistema Operacional: \_\_\_\_\_  
Anti-vírus: \_\_\_\_\_  
Compactador: \_\_\_\_\_  
Editor Gráfico: \_\_\_\_\_  
Desktop Publishing: \_\_\_\_\_  
Cad/Editores 3D: \_\_\_\_\_  
Jogo 1: \_\_\_\_\_  
Jogo 2: \_\_\_\_\_  
Outro: \_\_\_\_\_  
Melhor disquete: \_\_\_\_\_  
Pior disquete: \_\_\_\_\_



# A TECNOLOGIA DOS NOSSOS CLIENTES AVANÇA. A NOSSA TAMBÉM! COMEÇAMOS PELO CARTÃO...



A Fenasoftware em constante evolução dá a partida para a FENASOFT'95.

Para adquirir seu cartão convite basta preencher o pedido abaixo e enviar para Av. Pref. Osmar Cunha, 251 - Florianópolis SC - 88015-100, acompanhado de cheque nominativo à FENASOFT FEIRAS COMERCIAIS LTDA.

O valor obedece a tabela de acordo com a data de postagem no correio.

**TODOS OS CARTÕES EMITIDOS CONTINUAM VÁLIDOS.**

**PROIBIDA A ENTRADA DE MENORES DE 16 ANOS.**

## VISITAÇÃO DIA/HORA

17	JULHO
18	JULHO
19	JULHO
20	JULHO
21	JULHO

14:00 as 22:00 - Entrada reservada às AUTORIDADES, IMPRENSA e portadores do CARTÃO GOLD.

10:00 as 14:00 - Entrada reservada aos portadores do CARTÃO GOLD.

14:00 as 22:00 - Aberto à todos os visitantes e portadores do CARTÃO FENASOFT.

## PREÇOS

Até 30/04/95 - R\$ 5,00

Até 31/05/95 - R\$ 10,00

Até 30/06/95 - R\$ 20,00

NOME \_\_\_\_\_  
 EMPRESA \_\_\_\_\_  
 ENDEREÇO \_\_\_\_\_  
 CIDADE \_\_\_\_\_ UF \_\_\_\_\_ CEP \_\_\_\_\_  
 PAÍS \_\_\_\_\_ TELEFONE \_\_\_\_\_  
 FAX \_\_\_\_\_ DATA DE NASCIMENTO \_\_\_\_\_

### 1 - Qual seu cargo na empresa onde trabalha?

- |  |  |  |
|--|--|--|
| A <input type="checkbox"/> Presidente      | E <input type="checkbox"/> Diretor Superintendente | I <input type="checkbox"/> Representante de Vendas |
| B <input type="checkbox"/> Vice Presidente | F <input type="checkbox"/> Gerente de Departamento | J <input type="checkbox"/> Analista de Sistemas    |
| C <input type="checkbox"/> Sócio           | G <input type="checkbox"/> Controller/Tesoureiro   | K <input type="checkbox"/> Digitador               |
| D <input type="checkbox"/> Gerente Geral   | H <input type="checkbox"/> Consultor/Assessor      |  |

### 2 - Quantos empregados tem sua empresa?

- |   |                                      |                                       |
|---|--------------------------------------|---------------------------------------|
| A <input type="checkbox"/> Mais de 5000 | E <input type="checkbox"/> 250 a 499 | I <input type="checkbox"/> 25 A 49    |
| B <input type="checkbox"/> 1000 a 5000  | F <input type="checkbox"/> 100 a 249 | J <input type="checkbox"/> 10 A 24    |
| C <input type="checkbox"/> 750 a 999    | G <input type="checkbox"/> 75 a 99   | K <input type="checkbox"/> 5 A 9      |
| D <input type="checkbox"/> 500 a 749    | H <input type="checkbox"/> 50 a 74   | L <input type="checkbox"/> Menos de 5 |

### 3 - Qual seu poder de decisão para compras na empresa?

- |   |  |  |
|---|--|--|
| A <input type="checkbox"/> Autoridade Total | C <input type="checkbox"/> Autoridade Limitada | E <input type="checkbox"/> Pouco Envolvimento  |
| B <input type="checkbox"/> Autoridade Alta  | D <input type="checkbox"/> Recomenda Produtos  | F <input type="checkbox"/> Nenhum Envolvimento |

### 4 - Qual o volume de vendas de sua empresa?

- |   |   |  |
|---|---|--|
| A <input type="checkbox"/> US\$ 500 milhões ou mais | E <input type="checkbox"/> US\$ 25 a 49 milhões | I <input type="checkbox"/> US\$ 500 a 749 mil    |
| B <input type="checkbox"/> US\$ 100 a 499 milhões   | F <input type="checkbox"/> US\$ 10 a 24 milhões | J <input type="checkbox"/> US\$ 250 a 499 mil    |
| C <input type="checkbox"/> US\$ 75 a 99 milhões     | G <input type="checkbox"/> US\$ 1 a 9 milhões   | K <input type="checkbox"/> US\$ 100 a 249 mil    |
| D <input type="checkbox"/> US\$ 50 a 74 milhões     | H <input type="checkbox"/> US\$ 750 a 999 mil   | L <input type="checkbox"/> Menor de US\$ 100 mil |

### 5 - Qual a principal área de atuação de sua empresa?

- |   |   |  |
|---|---|--|
| A <input type="checkbox"/> Governamental                    | J <input type="checkbox"/> Educacional            | Q <input type="checkbox"/> Revenda de Periféricos    |
| B <input type="checkbox"/> Agricultura, Mineração, Petróleo | K <input type="checkbox"/> Industrial             | R <input type="checkbox"/> Fabricante de Suprimentos |
| C <input type="checkbox"/> Transportes                      | L <input type="checkbox"/> Construção Civil       | S <input type="checkbox"/> Revenda de Suprimentos    |
| D <input type="checkbox"/> Comunicação                      | M <input type="checkbox"/> Fabricante de Software | T <input type="checkbox"/> Bureau de Serviços        |
| E <input type="checkbox"/> Manufatura                       | N <input type="checkbox"/> Revenda de Software    | U <input type="checkbox"/> Gráfica                   |
| F <input type="checkbox"/> Financeira / Contabilidade       | O <input type="checkbox"/> Fabricante de Hardware | V <input type="checkbox"/> Jornalismo                |
| G <input type="checkbox"/> Seguros / Imobiliária            | P <input type="checkbox"/> Revenda de Hardware    | W <input type="checkbox"/> Editoria                  |
| H <input type="checkbox"/> Médica / Saúde                   |   |  |

### 6 - Quais as principais aplicações de computador na sua empresa?

- |   |  |
|---|--|
| A <input type="checkbox"/> Contabilidade                  | G <input type="checkbox"/> Desenv. de aplic. de programas    |
| B <input type="checkbox"/> Comunicação                    | H <input type="checkbox"/> Controle de processo / manufatura |
| C <input type="checkbox"/> Gerenciamento de Bco. de Dados | I <input type="checkbox"/> Científica / Engenharia           |
| D <input type="checkbox"/> Correio Eletrônico             | J <input type="checkbox"/> Editor de Textos                  |
| E <input type="checkbox"/> Desk Top / Cad Cam             | K <input type="checkbox"/> Gerenciamento de Processos        |
| F <input type="checkbox"/> Design Gráfico / Multimídia    |  |

**17 a 21 de julho'95 - Anhembi - São Paulo**



# O CONGRESSO FENASOFT'95

17 - 21 julho'95  
Palácio de Convenções do Anhembi - São Paulo

Em 10 anos mais de 2.000 Palestrantes e 30.000 Congressistas participaram de um mundo fascinante em que **Aprender, Evoluir, Construir** são as palavras de ordem.  
Em 95 temos um novo Congresso com uma didática moderna e revolucionária que integra o Congressista com as tendências da informática mundial.

## Congresso Técnico

Desenvolvido para os profissionais de informática, oferece 20 Seminários Técnicos e 72 Palestras nacionais e internacionais ao longo dos dias de Congresso.  
A nova didática permite ao Congressista uma liberdade maior e uma concentração nos assuntos que mais lhe interessam. A cada dia o Congressista poderá escolher entre 5 Seminários Técnicos e 18 Palestras os assuntos de seu interesse.  
O Congressista poderá escolher entre duas opções de inscrição:  
Integral - 4 dias de trabalho, podendo participar de 4 Seminários a sua escolha além de poder assistir às Palestras nacionais e internacionais.  
Diária - O Congressista escolhe o(s) Seminário(s) que lhe interessa(m) e se inscreve para um ou mais dias específicos.

	18/07/95	19/07/95	20/07/95	21/07/95
8:15 h às 17:15 h	Multimídia Produção e Publicação Ricardo Anderáos Próxima Mídia Editora	Tecnologias Integradas Itautec	Processamento de Imagens Xerox do Brasil	Treinamento e Ensino Luciana T. C. Dias Compucenter
	Tec. da Informação Reengenharia e Rightsizing Fernando B. Ximenes KPMG Peat Marwick	Home Office Ana Lúcia F. Santos Kovesi Microsoft	BPA Edson Fregni Spectrum	Workgroups Michel Sader Lotus
	Desenvolvimento Ambiente de Desenvolvimento Wilson C. da Silva MSA Infor	Engenharia do Conhecimento Ricardo Nogueira SMI	Client/Server e Distribuição de Dados Lívio Tauler RCM	Orientação a Objetos (Análise e Programação) André L. Zambini Computer Associates
	Redes e Conectividade Redes Locais e Remotas Hamilton F. de Mattias Itautec	Redes Globais Novell do Brasil	Computação Móvel Fernando B. Ximenes KPMG Peat Marwick	Internet Digital
	Plataformas de Hardware e Software OS/2 Warp IBM Brasil	Bancos de Dados e Cliente / Servidor José G. dos Santos Sybase	UNIX Walter Bataglia SCO	Windows 95 e NT Ana L. Kovesi Microsoft

## Congresso Usuário

Este é o segmento do congresso destinado a usuários específicos, permitindo sua atualização com o que está sendo oferecido pelo mercado na área de seu interesse.  
Serão 8 horas de informação e para participar basta escolher o(s) Seminário(s) de interesse e efetuar uma inscrição Usuário para cada um.

	18/07/95	19/07/95	20/07/95	21/07/95
8:15 h às 17:15 h	Medicina Renato Sabbatini UNICAMP	EIS	Advocacia Carlos José Pereira Fácil Informática	Autom. Comercial Luiz F. C. Novaes EAN Brasil
	Arquitetura (AEC) Nelson Covas TQS Informática	Editoração	GIS Lúcio Graça IBM Brasil	Ensino José Antônio T. da Cunha Compucenter

## Congresso Aberto

É o canal direto do Congresso Fenasoft com a sociedade. Serão Encontros e Plenárias onde todos os Congressistas poderão participar.

Os Eventos do Congresso Aberto dia 17/07/95 e dos demais dias são liberados a todos os Congressistas

17/07/95	17/07/95	18/07/95	19/07/95	20/07/95	21/07/95
10:00 h: Abertura 12:00 h: Almoço 15:00 h às 17:00: Keynote Speaker	17:30 h às 19:00 h: Plenária	Novell x NT x UNIX (Redes)	Windows 95 x OS/2 Warp (Plataformas Operacionais)	Informix x Sybase x Oracle x Progress x INGRES (Bancos de Dados)	Mainframes x Cliente/Servidor (Processamento Centralizado x Processamento Distribuído)
					PowerPC x Intel x RISC (Plataformas de Hardware)

Programação sujeita a alterações

Reserve sua inscrição no Congresso Fenasoft'95 e garanta os descontos promocionais, basta Preencher os dados abaixo, selecionando os dias dos Seminários da sua preferência.

Nome

Cargo

Empresa

Endereço

Cidade

CEP  UF

Telefone  FAX

Remeta sua reserva da inscrição para:  
Fenasoft Feiras Comerciais Ltda.  
Av. Prof. Osmar Cunha 251  
CEP 88015-100 - Florianópolis - SC



### TELEVENDA

Tel.: (011) 828.0107  
Fax: (011) 820.4938  
Das 9:00 às 22:00 hs.

Selecione os dias dos Seminários de sua preferência e marque apenas um Seminário por dia:

### Congresso Técnico

Dias 18 19 20 21

<input type="checkbox"/>	Multimídia
<input type="checkbox"/>	Tecnologia da Informação
<input type="checkbox"/>	Desenvolvimento
<input type="checkbox"/>	Redes e Conectividade
<input type="checkbox"/>	Plataformas de Hardware e Software

### Congresso do Usuário

Dias 18

<input type="checkbox"/>	Arquitetura
<input type="checkbox"/>	Medicina

Dias 19

<input type="checkbox"/>	EIS
<input type="checkbox"/>	Editoração

Dias 20

<input type="checkbox"/>	Advocacia
<input type="checkbox"/>	GIS

Dias 21

<input type="checkbox"/>	Automação Comercial
<input type="checkbox"/>	Ensino

### PREÇOS

#### Congresso Técnico

Integral

Diária

até 15/06/95

R\$ 650,00

R\$ 275,00

após 15/06/95

R\$ 800,00

R\$ 350,00

#### Congresso Usuário

Diária

até 15/06/95

R\$ 175,00

após 15/06/95

R\$ 200,00